PERFECT MANUAL OF METALHEADWORLD

FRONTIER 2150

METALHEAD HAND BOOK

メタルヘッドハンドブック



PERFECT MANUAL OF METALHEADWORLD

FRONTIER 2150

METAL HEAD HAND BOOK

メタルヘッドハンドブック

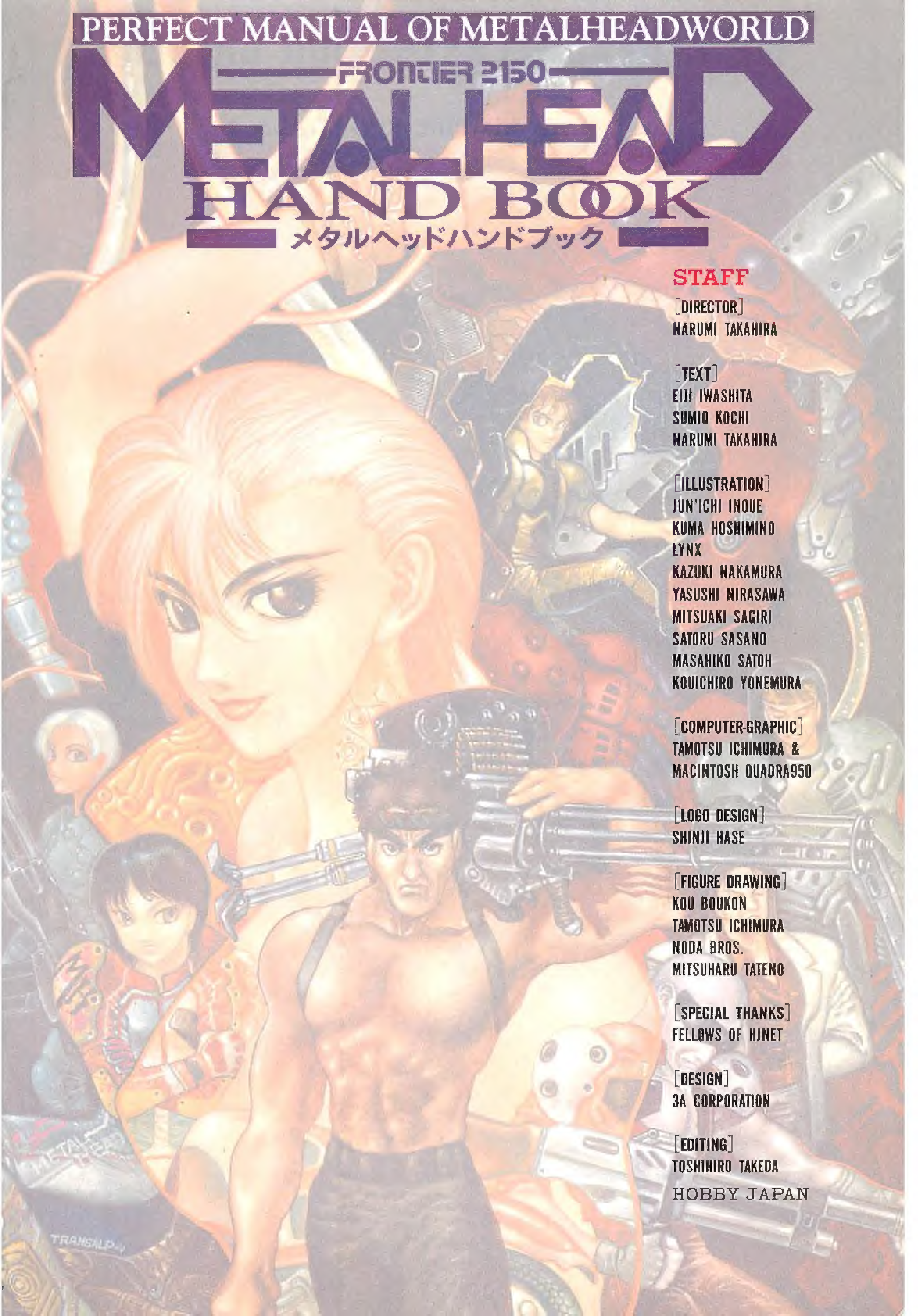


PERFECT MANUAL OF METALHEADWORLD

FRONTIER 2150

METAL HEAD HAND BOOK

メタルヘッドハンドブック



STAFF

[DIRECTOR]
NARUMI TAKAHIRA

[TEXT]
EIJI IWASHITA
SUMIO KOCHI
NARUMI TAKAHIRA

[ILLUSTRATION]
JUN'ICHI INOUE
KUMA HOSHIMINO
LYNX
KAZUKI NAKAMURA
YASUSHI NIRASAWA
MITSUAKI SAGIRI
SATORU SASANO
MASAHIKO SATOH
KOUICHIRO YONEMURA

[COMPUTER-GRAPHIC]
TAMOTSU ICHIMURA &
MACINTOSH QUADRA950

[LOGO DESIGN]
SHINJI HASE

[FIGURE DRAWING]
KOU BOUKON
TAMOTSU ICHIMURA
NODA BROS.
MITSUHARU TATENO

[SPECIAL THANKS]
FELLOWS OF HJNET

[DESIGN]
3A CORPORATION

[EDITING]
TOSHIHIRO TAKEDA

HOBBY JAPAN

METALHEAD ILLUSTRATION GALLERY

[DATA VIMPIRE]RPG Magazine Nr. 40 Poster



Illustration
米村 孝一郎
Kouichiro Yonemura

[FLIER]書き下ろし



Illustration
米村 孝一郎
Kouichiro Yonemura

[CYBER-INDIA]RPG Magazine Nr. 37



[METALHEAD]
1st Edition Cover



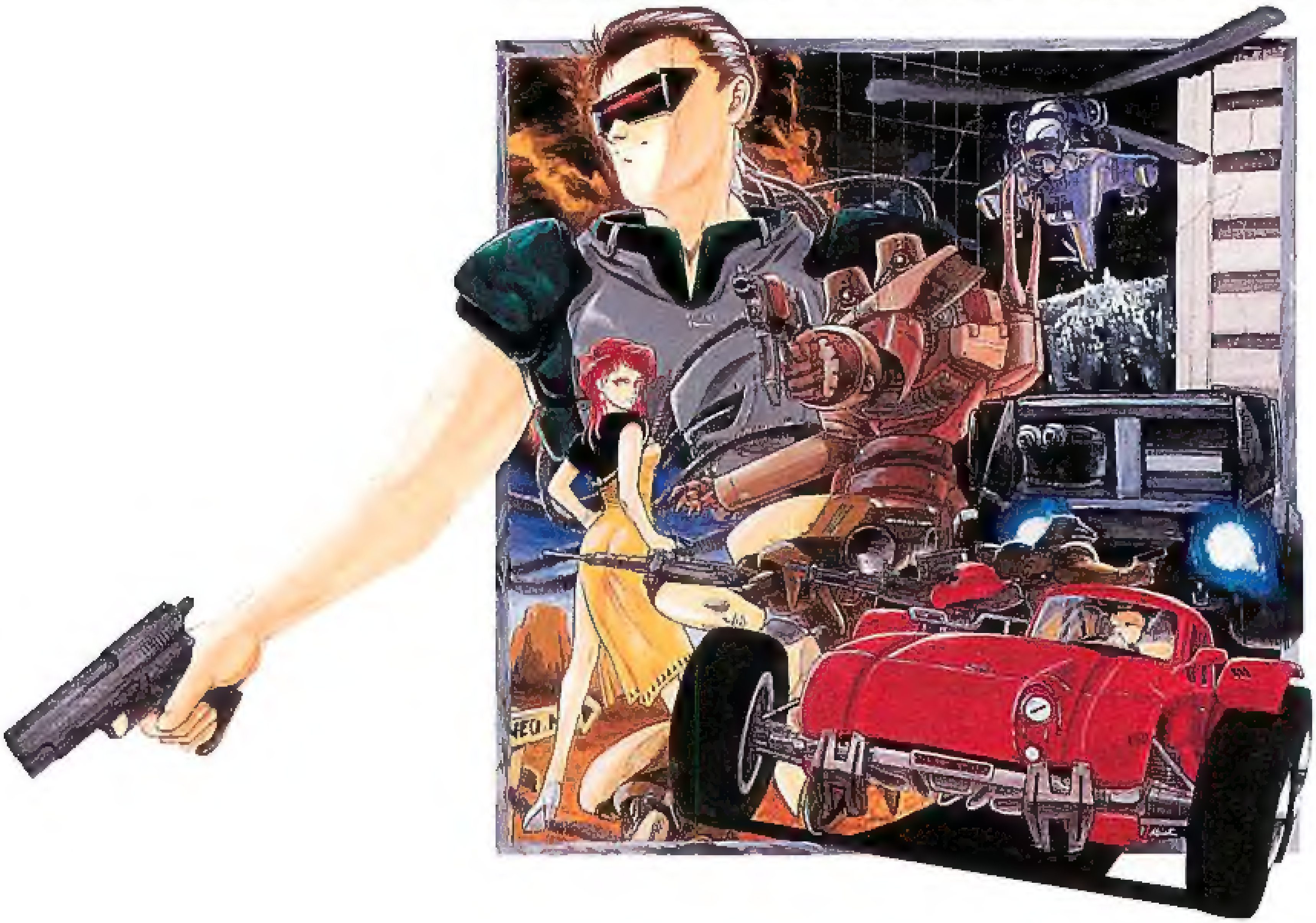
Illustration
米村 孝一郎
Kouichiro Yonemura

[CYBER-JAPAN]RPG Magazine Nr. 37 Cover



Illustration
狭霧　光明
Mitsuaki Sagiri

[HUNTERS]
METALHEAD PLAYER'S MANUAL



[VILLAINS]
METALHEAD MASTER'S MANUAL

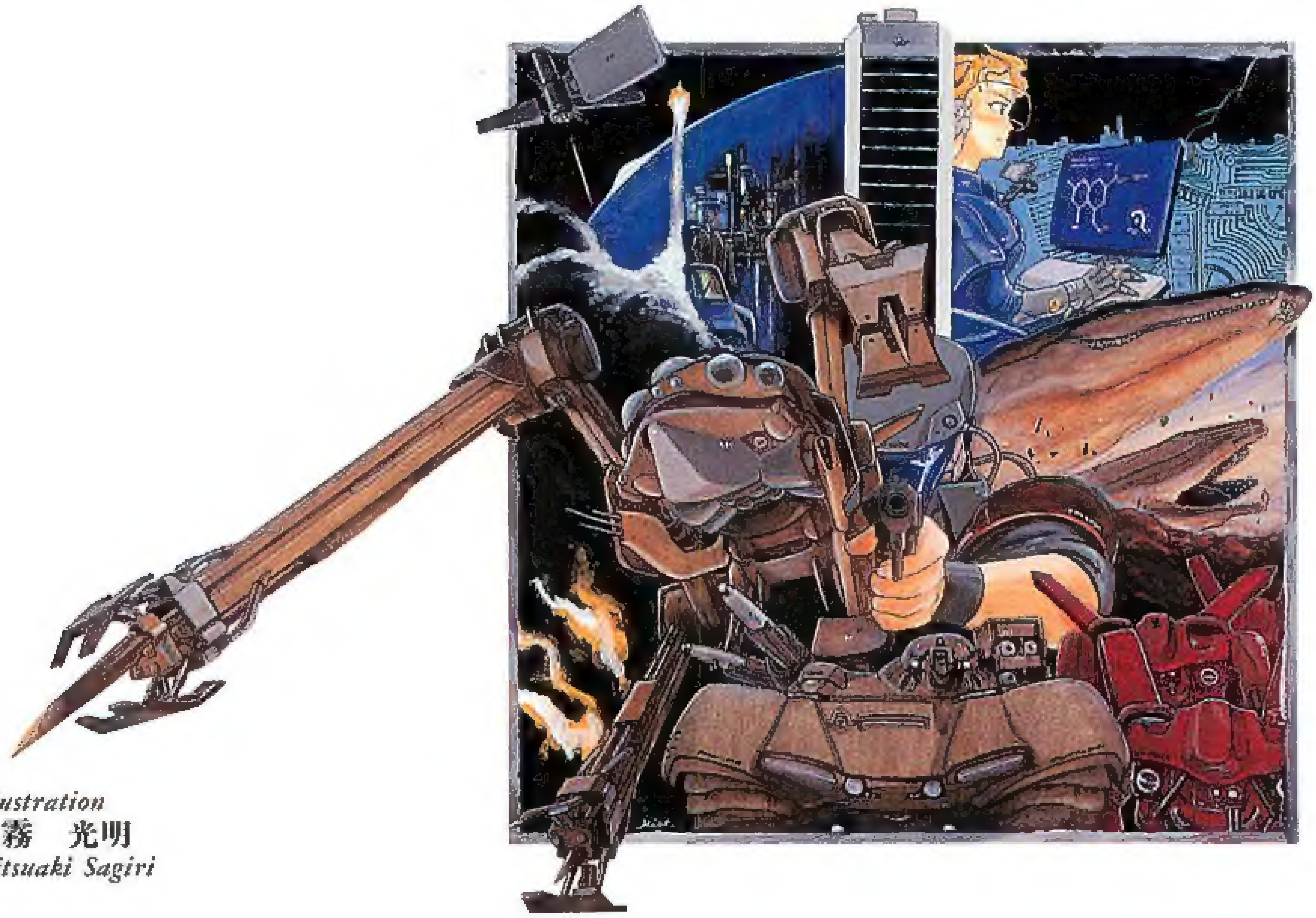
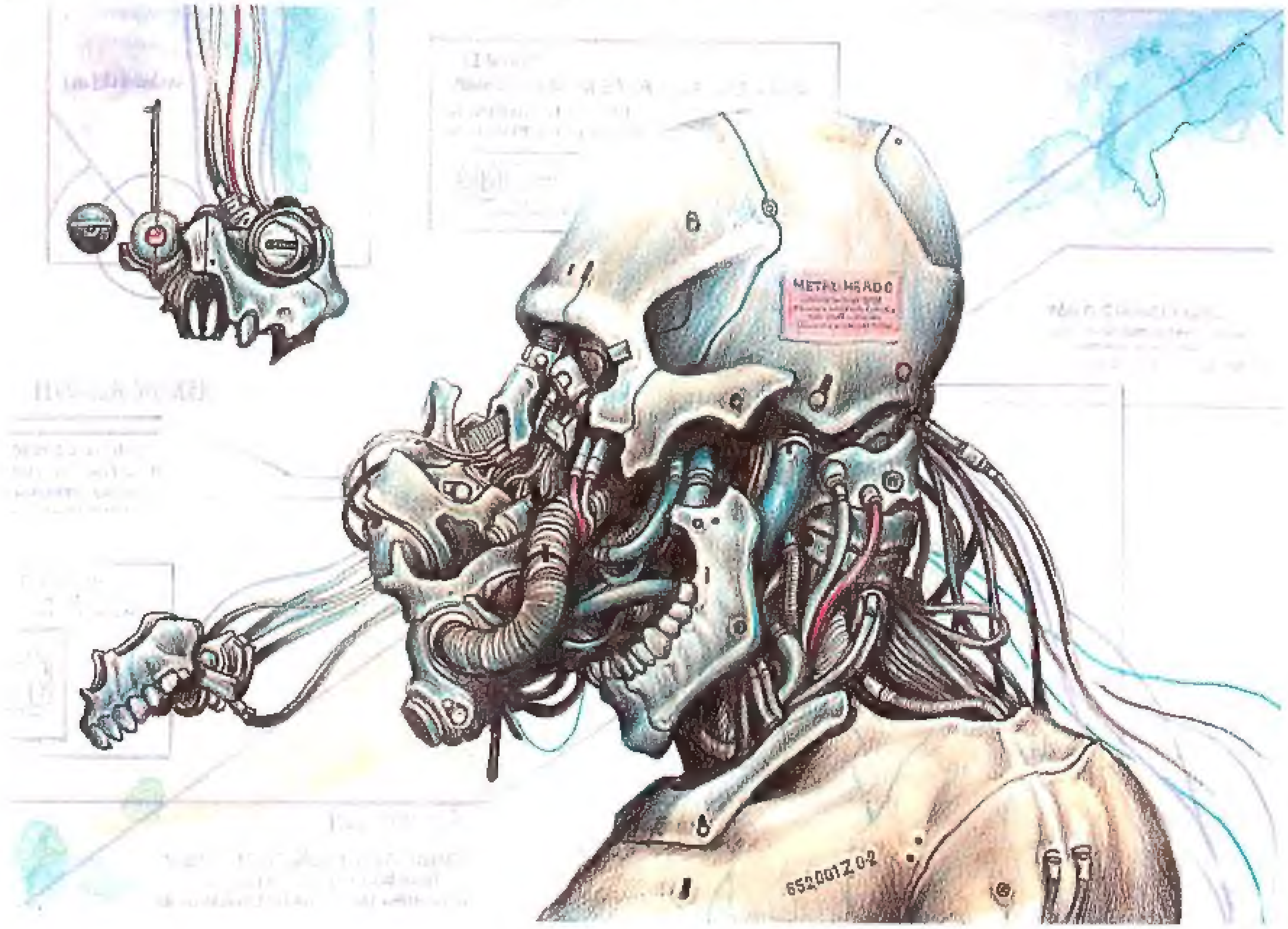


Illustration
狭霧　光明
Mitsuaki Sagiri

[METALHEAD 6]RPG Magazine Nr. 8



[HUNTERS]RPG Magazine Nr.8

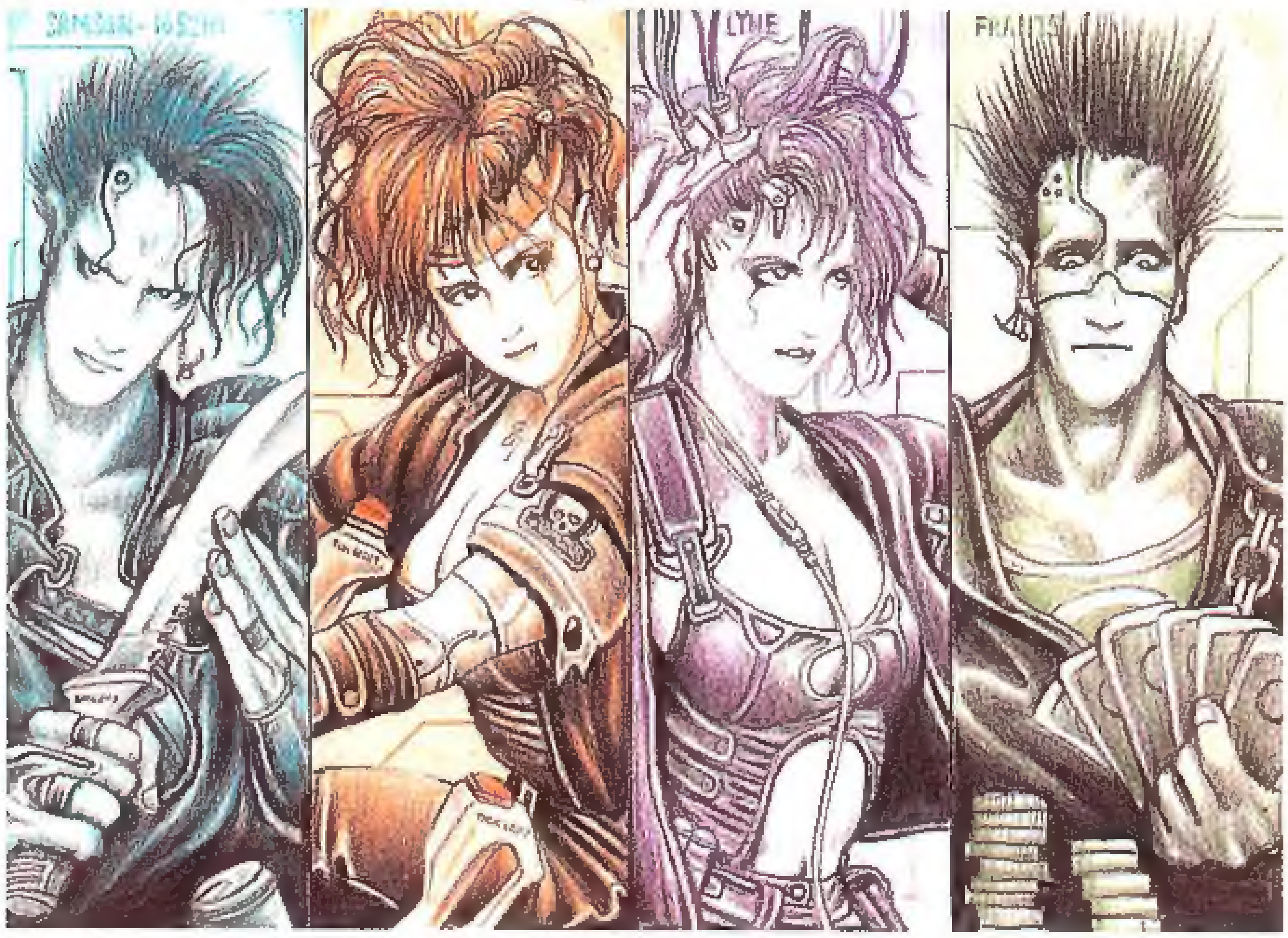


Illustration
韮沢　靖
Yasushi Nirasawa

［TSH-01 MRX & TSUZUKI RX-2000］書き下ろし



Illustration
井上　純弌
Jun'ichi Inoue

まえがき[PREFACE]

本書は、サイバーパンクＲＰＧ“メタルヘッド”の世界を広く深く知るための総合ガイドブックです。

“メタルヘッド(以下ＭＨ)”シリーズは、1990年のスタートセット以来、フリークの皆さんの多大なご支援を受け、毎年、次々とサプリメント／エキスパンション・キットが発表されています。

このハンドブックは、ラインナップ中で初めての総合資料となるわけで、背景世界をはじめ、アイテム／テクノロジー／プレイガイドなど多岐にわたる分野のデータの集大成といえます。ＭＨ大事典といってもいいかも知れません。

ＭＨをプレイされている皆さんを強力にバックアップする、データうんちく本であるわけなのですが、サイバーパンクを愛する方や、ＳＦ系ＲＰＧユーザーの方も楽しんで読める内容になっています。

とくに大きくページを割いたのは、これまで深く紹介するチャンスのなかったマクロ的視野からみたワールド資料、そして、ＭＨの醍醐味であるメカニックやサイバー、ネットワークなどの各最新ＳＦテクノロジー分野の徹底した情報です。

マクロ的なワールド資料とは、歴史や地理、国際情勢、自然環境などを示します。

20世紀〜22世紀にいたる年表やＣＧを駆使した数種のカラーワールドマップ、世界各地のメガ＝シティどうしの関係、ワールドに存在するすべての組織についても、十分に解説しました。

特にゲームマスターは、これらの資料から得た知識を存分に活用し、セッションをより奥深くリアルに演出できるでしょう。また、シナリオのヒントとなるような情報を発見できるかも知れません。

テクノロジーについては、特に人気の高い、サイバーテック／サイバースペース／メカニック／ガンなどを一章ずつにわけ、詳しく解説しています。資料の性格上、これまでのエキスパンションキットには収録できなかった情報も多く盛り込みました。

最終章には、ワールド・データとは違うアプローチで、プレイガイドを配しています。

キャラクタースタイル重視のプレイが望まれるサイバーパンク系ＲＰＧですが、ここでは、さまざまな環境／状況下におけるハンターとしての対応例やハンタークラスごとのソシオグラム(個人と周囲の人間／組織の関係図)をひとつひとつあげて説明してあります。

サイバーな雰囲気や感覚がどうもつかめないというプレイヤーの方や初心者は、ここを読めばすぐにＭＨワールドの住人らしく振る舞えるようになるでしょう。

それでは、ＭＨのすべてが詰まったこの１冊をお楽しみください。

CHAPTER 1

サイバーパンクとメタルヘッド

1980年代に現れた新しいSFジャンル、《サイバーパンク》とは何か？　ほかのSFとはどう異なるのか？
そしてそこを舞台とする“メタルヘッド”との関係は？
プレイヤーたちは何をめざすのか？

サイバーパンクとは[CYBERPUNK]

《サイバーパンク》は1980年代に現れた新しいジャンルのＳＦをさす言葉としてよく使われている。

ウィリアム・ギブスン、あるいはブルース・スターリング、ウォルター・Ｊ・ウィリアムズといったＳＦ小説家たちは、それぞれの視点からサイバーパンク世界をとらえ、さまざまな作風を生み出してきた。が、作風であるとか、背景世界のイメージのとらえかたは各人各様であるため、あるひとつの作品がサイバーパンクというジャンルにおさまるかどうかは受けとめる側の判断にゆだねられている。

ともすれば、サイバーパンクはあいまいな表現であるかのように思われがちだが、その要素を分析していけば、あるいは複数のサイバーパンク作品の共通点をあげていけば、その実体も明らかになるだろう。

まず、サイバーパンクという言葉に含まれる要素から。

この言葉はサイバー（Ｃyber)＋パンク(Ｐunk)というふたつの語句が合成されてできた造語である。

“サイバー”はサイバネティクスの略語であり、もともとは1948年に数学者ウィーナーによって提唱された理論だ。「生物および機械における制御と通信結合の科学」と定義され、簡単に言えば、生物や機械の制御機構を明らかにしようということだ(ちなみに、サイバネティクスの語源はギリシア語のシベルネテス〈舵をとる人〉)。

ただ、サイバーパンクという言葉の中でのサイバネティクスには、サイボーグやサイバーカルチャー(人工頭脳化社会またはコンピュータによって自動制御された社会の意)といったイメージが多分に含まれているだ。

“パンク”は、過激かつ派手、常識という観点からとらえると理解しがたいといったニュアンスの言葉だ。「ろくでなし」、「無価値なもの」という意味も含んでいる。

しかし、これだけでは、サイバーパンクのすべては理解できない。

そこで、次にサイバーパンク作品、とりわけサイバーパンクの発祥したメディアである小説というジャンルの中から、特徴的な共通している部分をあげていくことにしよう。

総轄して、その部分とは以下の３点にまとめられる。

① 世界観が多分に退廃的かつ暴力的である。

② エレクトロニクス分野やバイオテクノロジー分野の科学技術が発達しており、人体組織／遺伝子の改造／移植が行なわれていたり、コンピューターと人間が融合していたりといった、今までにない新しい世界が構築されている。

③ 現代社会が抱えている諸問題(環境汚染、各種犯罪、麻薬、人種差別)がまるで当り前のことであるかのように主人公の生活の中に存在している。

こうしたイメージの中から導き出されるキーワードとして、「退廃」、「人間」、「機械」、「コンピューター」、「危険」、「ネットワーク」、「サイボーグ」などがあげられる。これらはサイバーパンクを語るうえでぜひとも必要な調味料だ。

結論として、サイバーパンクという言葉を端的にかつ正確に表現するなら、「ハイテク技術を背景に、人間と機械とが密接に関係を持ち、かつ薄汚れた社会の裏、あるいは陰の部分を強調した近未来ＳＦ」といえるだろう。

メタルヘッドとは[METALHEAD]

メタルヘッドの舞台はそう遠くない未来世界だ。巨大都市には、蜘蛛の巣のように張り巡らされたコンピューターネットワークと巨大企業が存在し、それとは対照的に大地は荒れ果て、ミュータントやアウトローが行き交う人々に襲いかかってくる。

そんな暗い未来の地球で、今日という日を自らの意志で力強く生きるプロフェッショナルが“ハンター”。メタルヘッドは彼らハンターの活躍を描いたロールプレイングゲームである。

——時は2150年。

長期に渡る環境破壊、度重なる地域紛争で使用されるＮＢＣ兵器によって引き起こされた地殻変動、異常気象、環境汚染で、地球はまさに瀕死の状態となっていた。

かつて地上に存在した国家はことごとくその機能を失い、人類もその総数の約８割が死滅している。

この一連のカタストロフを生き延びた人間たちは世界の20か所に建設された理想計画都市《メガ＝シティ》に逃れた。

この巨大都市は莫大な資本力に支えられた巨大企業によって支配されている。人々はこの人類最後の生存圏の中で、支配企業から安全と平和を与えられた。安全と平和は人々の心の中に安心感を植えつけ、やがてそれは無気力へと変質していく。

しかし、こうした気風に支配されず、安穏な都市生活から脱却し、新たな生き方を求める者たちが現れた。

この者たちこそがこれから“メタルヘッド”をプレイしようとしているキミたちのプレイヤーキャラクターなのだ。彼らはこの世界で“ハンター”と呼ばれており、命がけのさまざまな危険な仕事を請け負い、その報酬を受け取ることを喜びとしている。

ハンターを含め、この世界に生きる者の最終目標は月に行くことだ。月に何が存在しているのかは、実はあまり知られていない。

その未知なる世界への好奇心、冒険心がハンターたちの心をとらえて離さないのだろうか。あるいは、夢を見果てぬハンターたちにとって、月でさえ次の目標へのステップにすぎないのかも知れない。

ハンターたちはその特殊な技術、あるいは鍛え抜かれた肉体や鋭敏な頭脳をもって、さまざまな活躍を続ける。彼らはその得意分野によって大まかに４つのクラスに分類でき、それぞれ、《ランドブラスター》《バウンサー》《ネットライナー》《ハスラー》と呼ばれている。

ランドブラスターは主に戦闘バギーやコンバットシェルといった各種メカニックの操作に関するテクニックに優れており、合法・非合法を問わずあらゆる物品をシティからシティへ運ぶ、いわゆる運び屋だ。

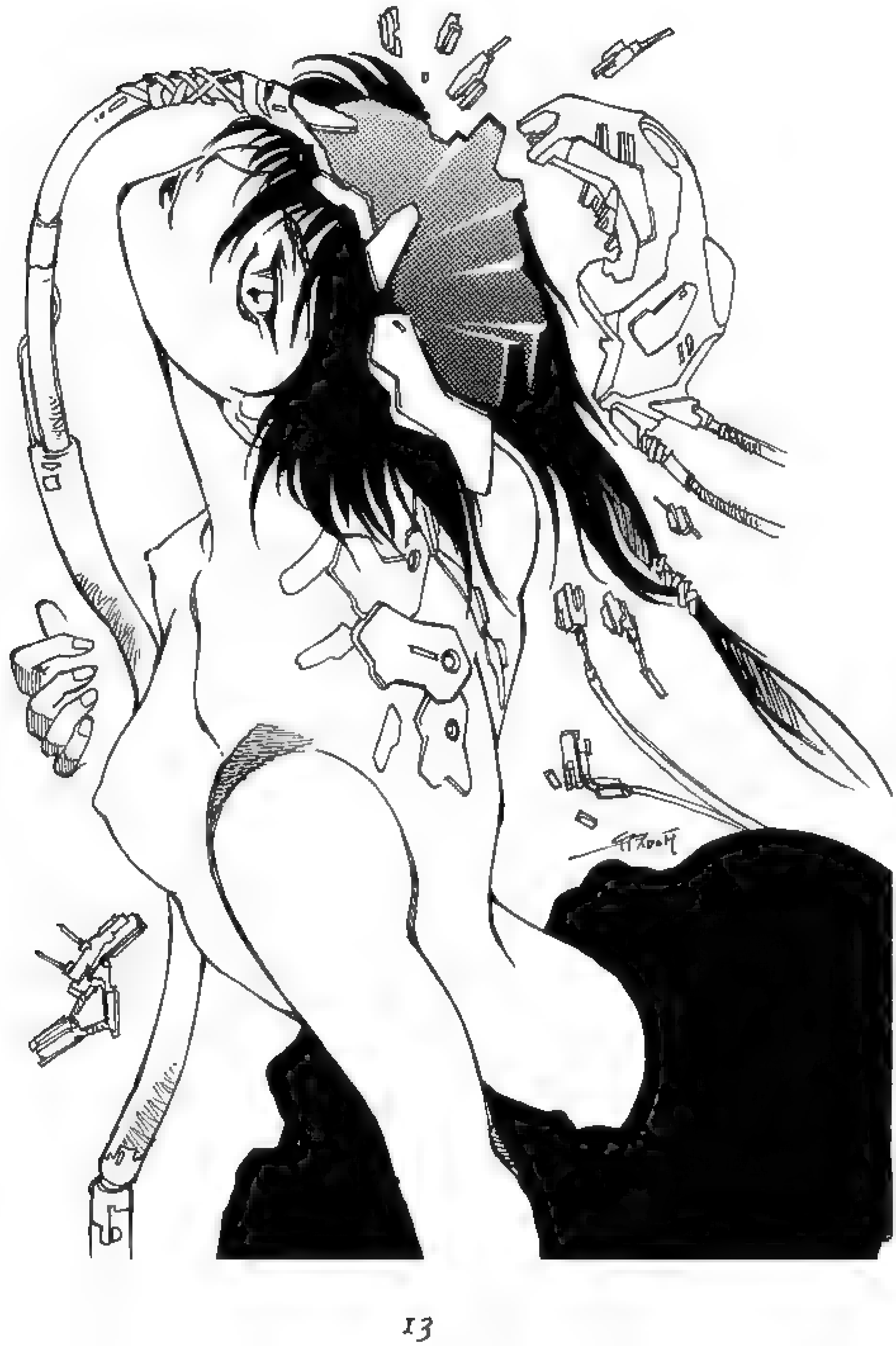
バウンサーは戦闘に関しての能力に長け、物品や重要人物の護衛／用心棒、あるいは目標物の奪取や破壊といった荒仕事を中心に行なっている。

ネットライナーは情報収集やコンピューターの操作といったエレクトロニクスの分野においてその力を遺憾なく発揮し、企業の機密情報を引き出したり、情報ファイルを破壊したりするのを主な仕事としている。彼らは、情報化社会の生み出した新地平《サイバースペース》を自由自在に動きまわり、その活動範囲は世界中とどまるところがない。

ハスラーはランドブラスター、バウンサー、ネットライナーの魅力を兼ね備えたオールラウンドな存在だ。ハスラーは主に資源の捜索や賞金稼ぎを仕事としている。その仕事柄から危険の度合いも大きいのだが、彼らに言わせれば、危険があるからこそ楽しいらしい。

さあ、メタルヘッドワールドのなかで、キミの分身であるプレイヤーキャラクターは、

どのような活躍を見せてくれるだろう？　しかし、油断は禁物だ。なぜなら、荒廃したこの世界では、キャラクターたちに安全な場所などないのだから！



CHAPTER 2

ワールド

MHワールドは架空の近未来につくられた世界だ。
MHをこれからプレイしようとする方も、すでによくプレイされている方も、その全体像やだいたいの雰囲気はわかっても、世界を構成する要素のディテールとなると、いくつかわからない点が出てくるだろう。
ここでは、MHワールドのうち、いままであまり明瞭でなかった部分にスポットをあて、あるいはいろいろな組織について見ていくことにしよう。

LESSON 1
ワールドスポット[PLACE]

ＭＨワールドの典型的なイメージ風景は、きらびやかさと薄汚さが同居するメガ＝シティ、あるいは荒寥として寂しい荒野、このふたつだろう。

しかし、メガ＝シティといっても地域ごとにずいぶん違った雰囲気を持っているものだし、シティや荒野以外の光景も存在している。

人類の生活圏というテーマを主眼に、いくつかの部分にスポットをあてていこう。

1．メガ＝シティ

地球は21世紀末の天変地異《カタストロフ》によって一度滅びたが、生き残った人々は旧世紀の大都市の跡地にメガ＝シティという超巨大都市を建設した。

メガ＝シティは支配企業によって運営される荘園のような街で、そこの住人はすべて企業のために働いている。

建設当初は市民が安心して暮らせる都市だったはずだが、今では決して安全な場所ではない。

無差別テロ、凶悪犯罪、暴動、疫病が絶えず発生する行き詰まった楽園、それが現在のメガ＝シティの姿だ。

危険とはいっても、全域が無法地帯というわけではない。

たいていのメガ＝シティは厳格に保安区が設定されており、都市中枢付近は非常に安全、逆にそこから遠ざかるほど犯罪発生率が高くなっていく。

ほどほどに安全、あるいはほどほどに危険な地区が、一般市民のベッドタウンの外側に形成された《ダウンタウン》であり、もっとも活気がある。シティでの冒険の主舞台もことなるだろう。

2．メガ＝シティの運営システムのすべて

メガ＝シティの運営機構のすべては高度に効率化され、住民の誰もが何不自由ない生活を送ることができるはずだった。

しかし、どこのシティでも当初の計画どおりにはいっていない。

想定収容人口を上回る難民の流入、シテイ内の支配企業間あるいはシティ間の抗争や牽制の悪影響、資源の枯渇やシティを取り巻く自然環境の悪化がその原因である。

たいていのメガ＝シティ行政府は、さほど重要でない管轄区(ダウンタウンとか難民キャンプ)を運営システムから切り離すという方針で、本来の機能を維持している。

A．システムの要

エネルギー施設、交通、流通、保安……これらのすべてを管理しているのは都市中枢たる超高機能ＡＩであり、コンピューターネットワークがその手足となっている。

行政府はＡＩに判断できない決定とか、方針などは指示を出すが、細かな運営は機械に任されており、住人もみな何かしらネットワークの恩恵を受けている。コンピューターから指示を受けるのではなくて、誰もがそれをメディアやツールとしてうまく使いこなしているということだ。

B．エネルギー

ＭＨワールドの一般的なエネルギー資源は原子力だ。

一時期は——21世紀中ごろから——危険な核エネルギーに代わって軌道上の発電衛星から電力を受け取るマイクロウェーブが使われるようになった。しかし、これが空の環境破壊につながることが指摘され、また、地磁気の影響からこの方法も困難になってきたため、研究の進んだ核融合炉が再び使われはじめた。

ちなみに核兵器をはじめとする大量殺戮兵

器（ＮＢＣ兵器）は全面凍結されたが、どこのシティでも秘かに温存はされているという。
また、内燃機関はガソリンから水素などの化学燃料または電気（モーター）にとってかわられている。

Ｃ．交通

巨大なシティ内の交通路のうち代表的なのは、遠距離を短時間で結ぶリニアウェイだろう。
ほかはだいたい20世紀に存在するものと変わりはない。縦横に存在する高速道路、中／近距離用の地下鉄、一般道などである。
管理が必ずしも行き届いているとはいえず、渋滞する道路もあるし、高速道路はしばしば過激な暴走族などの出没するデンジャラスゾーンとなる。
また、シティ外の交通路はごく限られている。どこもメガ＝シティも建前では自給自足が可能とされており、陸路はほとんど整備されていないのだ。海路も同様で、海運はごく限られた地域でしか行なわれていない。
空路は航空機が安全に飛行できる地域が少ないかわり、旅客を目的とした亜軌道シャトルが世界のメガ＝シティを結んでいる。世界規模ではこれが唯一の公的交通機関ということになる。
亜軌道シャトルは、一度大気圏外に脱出して、目的地の上空で再び大気圏に再突入する、安全で速い機関だ。しかし、その運賃はやはり安くはない。

Ｄ．生活

メガ＝シティの市民たちは貧富の差が激しく、富める者ほどシティの中心に近いところに住んでいる。
建築物は自然環境がひどく悪くなければ、昔と変わりないビルとか住宅である。土地の少ない場所では地下街や超超高層ビル、そのほかさまざまな科学技術を駆使した建築や都市設計がなされている。
汚染が激しかったり、何らかの外敵が存在する所、特殊な環境下にある所などでは土地／地域ごとの工夫が凝らされる。
食糧はいっぱんに昔より割高である。これは有機資源の生産が難しいためで、特に肉や海産物は合成タンパクの代替品が多く、化学合成品でない場合でもバクテリアなどが大量生成する有機物が多い。
昔ながらの野菜とか肉、穀類も汚染の少ない地域なら生産可能だが、それが不可能な場合は、月面やスペースコロニー、あるいは人工衛星から送られてくる食糧で賄（まかな）われる。これらは当然、高価な贅沢品だ。

２．メガ＝シティの対比

メガ＝シティは、たとえ外観は同じように見えたとしても、その地域の環境や行政府の方針で、それぞれの雰囲気をかもし出しているものだ。
その例として、独特のイメージを持つふたつのシティを対比しよう。

Ａ．ミレニアム東京

ミレニアム東京は旧日本国の首都、東京に大阪、京都、福岡の３つの都市が連結して形成された複合メガ＝シティである。
経済的に恵まれた、世界でも有力なシティのひとつだが、多くの独特な要素によって、いくつもの顔を持つ神秘的な都市としても知られている。
まず、都市中枢が存在し、ミレニアム東京の頭脳である東京区。ここは政治経済の中心であり、住民の大部分は地下に建設された《ジオフロント》に住んでいる。
最大面積２㎢、最深部は450ｍにも達するこ

の地下都市は世界でも有数の安全な地域として知られているが、反面、旧世紀に東京湾につくられた人工島《東京グランドポート》は地下から追い出された無法者が集まる、地獄の島として有名だ。

ミレニアム東京のもうひとつの顔は京都区に代表される。京都は、新旧多くの宗教の総本山たる宗教都市だ。

各教団はその勢力に応じて、市内の土地を分割囲い込みし､数100区あるそれぞれが自由に｢自治｣を行なっている。

めいめいの教団は有名な史跡などを拠点として指定し、教区どうしの抗争は絶えることはない。

この抗争の激しさの原因は教団の保有する私兵組織にある。非常に練度と士気が高いこの軍隊は俗に｢京都の軍隊｣と呼ばれ、常に教団の命令で動くのである(彼らは支配企業に従っているわけではない)。

私兵の出動はいつも｢布教活動｣と称されるが、海外にまで派兵したり、神の意志を伝えるためのテロ行為を働くこともあり、しばしば国際問題に発展することも多い。

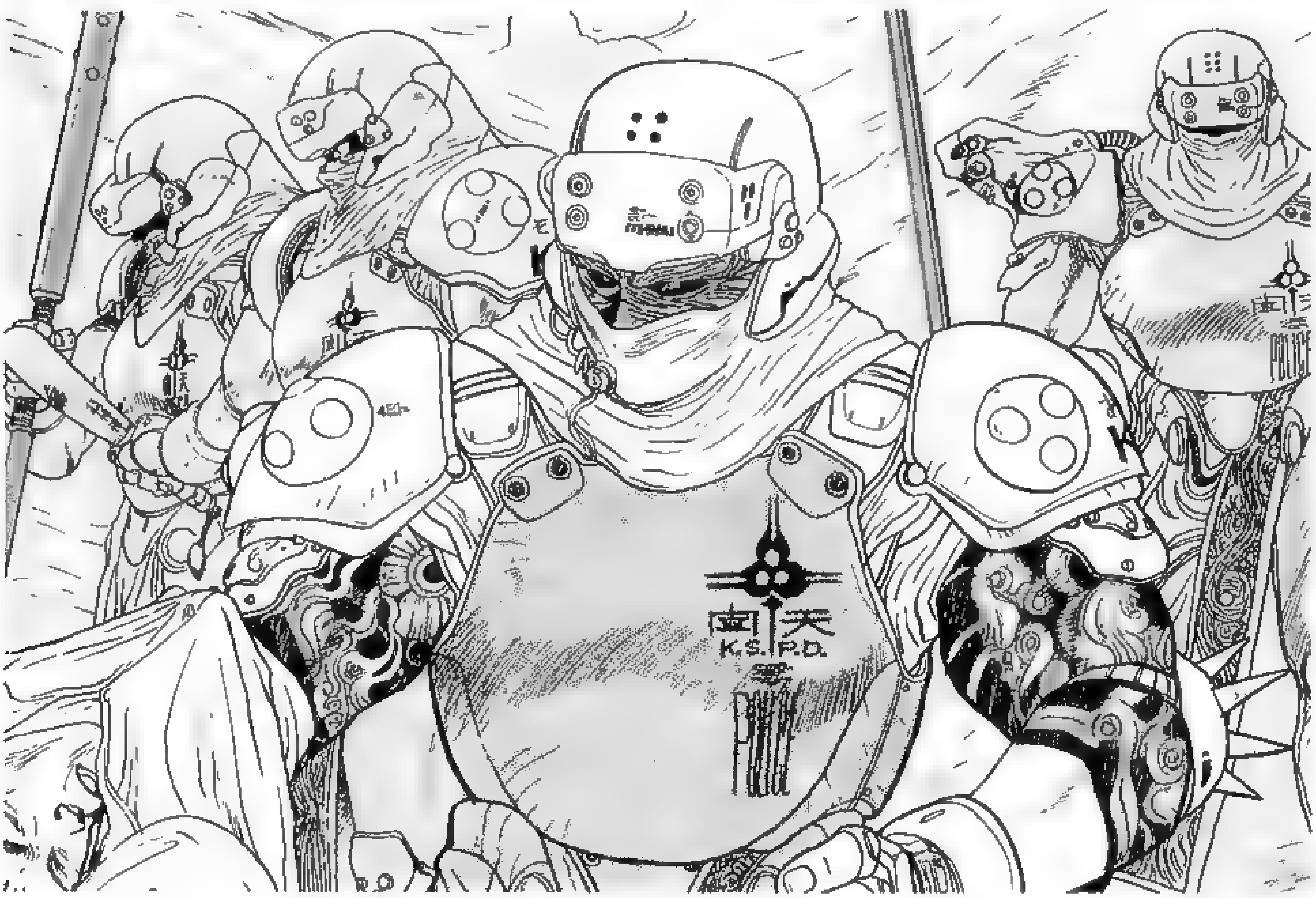
B．セブンスヘブン

地球上で7番目に完成した、オーストラリア唯一のメガ＝シティである。セブンスヘブンという俗称は｢7つ目の楽園｣という意味。

シドニー、キャンベラ、メルボルンといった旧オーストラリア主要部を連結した形の都市で、豪北西部、南西部を除く大陸全域やタスマン海をはさんで旧ニュージーランドまでをその管理下に置いている。

オセアニアはカタストロフの被害がごく少なかった地域で、また現在まで大規模な紛争がなかったことでも知られる。

ほかの地域が天変地異や戦災であえいでいた時期には、オーストラリアはなるべくそれらとかかわらないよう、じっと時を過ごしていた。復興期には世界をリードすることも可



能だったが、そんな時も外界から目をそらしていたため、セブンスヘブンは結局、メガ=シティとして2流の地位に甘んじることになった。

豊富な自然／地下資源を考えるに、その底力は計り知ることができないが、住民あるいは行政府の方針には、いまだに閉鎖的／保守的傾向が見られ、しばらくは改(あらた)まりそうにない。

したがって、セブンスヘブンの世界における地位が今より有力になることは当分の間ないだろう。

近隣あるいはより有力なメガ=シティに狙われて当然のセブンスヘブンがいまだに健在なのは、自然の守りがあるためだ。

カタストロフ以後、オセアニア近辺の四方の海域は海流／気流／異常電磁波が強烈に渦巻いており、海路、空路ともにほとんど使用不可能なのだ。オセアニアを侵略するのは相当に難しいと言える。

セブンスヘブンに常時アクセス可能な交通は異常気象の影響を受けにくい亜軌道シャトルだが、これは世界中から訪れる観光客の重要な足となっている。

周辺は荒れていても、内陸部やニュージーランドの島々は気候がおだやかで、特にタスマニアなどは自然保護区に指定されている。

3．月面

月は鉱物資源の宝庫であるため、前世紀から開発が盛んに行なわれてきた。実際、そうした事業をリードする支配企業のほとんどが月面に何らかの拠点を建設している。

現在の月は地球に暮らすすべての人類の約束の地である。環境が年々ひどくなるばかりの地球から見れば、有望な移民先として期待されているというわけだ。

ただし、それは近い将来には実現できそうにない。

月面に建設された都市では、汚染された地球からいち早く逃れた支配企業幹部が隠遁生活を送っているからだ。彼らは、月面を人類の避難地ではなくて、特権階級だけが移住できる快適な高級住宅街のようなものだと考えている。

相当な技術を有している者は、月面で働くこともできるが、地上のほとんどの者は、大金を稼いで月面都市へのパスポートを入手することを夢みている。

月面都市がどんなところであるか、地球にはほとんど情報は入ってこないが、少なくとも保安は完璧な状態らしい。これはテロなどを働く無法者の侵入を阻むための措置だろう。

鉱物資源の採掘施設、それを軌道上や地球へ送るマスドライバー、宇宙船発着場、そしてドームに囲まれた、あるいは地下に建設された快適な都市がある、というのは想像に難くないのだが……。

メガ=シティ計画

世界各地のメガ=シティの大部分は自然にできあがったものではなく、巨大企業の本拠地として機能的に、またそこに住む人々にとって理想の都となるよう、設計／建設された計画都市だ。

理想境としてのメガ=シティの建設は結局のところ失敗に終わり、街の空気は不安と怠情に彩られているが、人類の種としての存続を考えれば正解だったのかも知れない。

より現実的な危険(NBC、ミュータント、紛争など)から身を守るのに大都市はぜひ必要なものだったし、人類が将来、宇宙に進出することを考えればやはり膨大な資本／資材／労働力が必要となるのだ。

4．軌道／スペースコロニー

大気圏外～低軌道上はよく開発された、あるいは人類の手が多く入っている空間だ。

軌道上のそこかしこには、所せましと新旧多くの人工衛星が浮かんでいる。

衛星はいろいろな用途に使用されている。通信およびその中継、地上の撮影や調査や監視、軍事目的で打ち上げられたもの、発電や工業製品の生産、食糧をつくっているもの、また宇宙ステーションなど。

すべての衛星はその寿命が決まっていて、使いものにならなくなると放棄されるが、廃棄衛星に忍び込んで生活している変わり者もいる。

軌道は人間の生活には向かない辺境だが、こうした連中は漂うジャンクを回収して、それを売って生計を立てているとのことだ。

スペースコロニーは前世紀から、実験的なものがいくつか建設され、研究も進んでいる。しかし安全性／コスト面で未解決の問題を多く残しており、人類の移住地としてはあまり有望視されていない。

今では、豊富な太陽光などを利用して、植物などの食糧資源の生産に使われたり、宇宙生活者のバカンスの場として、レジャーコロニーが幅を利かせている。

スペースコロニーはそういった用途にならこれからも着実に数を増やしていくだろう。

5．タウンと森林

メガ＝シティ外にも人の住むコロニーはある。それがタウンだ。

旧世紀の小都市の生き残りや、鉱山／軍事的要所の守備のための町であったり、宗教的コミューン／バンデットの巣窟がそれである。

タウンの人々はたいてい貧しく自給自足の生活をしており、よそ者を嫌う傾向があるようだ。そして、ほとんどのタウンはシティに認知されておらず、シティ行政府をはじめ、ほとんどの人はこれらのタウンのことはまったく気にかけていない。

ＭＨワールドには森林もまだわずかに残っている。しかし、今や人類共通の聖地となった森林の情報は、メガ＝シティ内では完全に機密扱いとなっており、誰であっても簡単には森林に行くことはできないだろう。

もし運よく位置がわかったとしても、そこはシティ行政府が配置した強力な殺人ロボットによって守られていることが多い。天然資源（木材や動植物）は高価で取り引きされるため、密猟者はあとを絶たない。保護森林にロボットが配置されているのは彼らを撃退するためなのだ。

LESSON 2
さまざまな組織／団体［ORGANIZATION］

ＭＨワールドには多くの組織が存在する。

いくつかの特色ある組織は、ＭＨワールドをよく理解するキーになることだろう。

また、プレイの中で、キャラクターたちはこういった組織と多かれ少なかれ接触するはずだが、対決するにしても、協力するにしても、あるいは無視するにしても、相手をよく知っておけば対処がスムーズになる。

そして、人間は集団の中で生活しているかぎり、何らかの組織に属している。自分がどんな状況／環境にいるのか、知っておくのも大事なことだろう。

１．ギルド

ギルドは正式には管理協会といい、世界中のメガ＝シティのそれぞれにつき、３～10か所くらいずつの事務所を置いている、正式に認められた公的組織である。

「ギルド」は俗称だが、これは中世の職人組合になぞらえてのものらしく、ハンターのそれぞれのクラスの後援を行なう組合のような存在だ。ハンターの納める入会金／会員費、上部組織であるユニオンからの助成金で運営されている。

ライセンスを取得したハンターは自身の活動拠点（もしくは稼業をスタートするシティ）に存在する事務所に登録されることになり、入会金や年会費などを支払い、アクセスファイバーには会員証が記録される（あるいはプリペイドカードが発行される）。ギルドへの加入は強制ではないが、加入による数々の特典をむざむざ逃すようなハンターはいない。

ギルドの行なう業務としては、①守備範囲の登録ハンターのデータ管理、②ハンターへの仕事の斡旋、③ハンター稼業に必要な特定のアイテムについて独自の流通ルートを常時確保すること、などがあげられる。ちなみに、各事務所間の交流はその業務内容からかなり密接である。

①について、ハンターはわずかの情報料を支払うことで、ギルドのデータバンクを利用できる。請け負った仕事にほかのハンターがからんでいるときやその土地に詳しい相棒を探すときに便利だろう。

②について、ブローカーからの仕事がないときに便利だし、ここで斡旋する仕事は合法的なものばかりなので、手堅い仕事がしたいときにいいだろう。

③はもっともありがたいサービスで、発行されたギルド会員証を世界中の加盟店（ハンター相手の店は、たいていギルドに加盟している）で提示することで、ハンターは通常より安い買物をすることができる。

典型的なギルドのオフィスを説明しよう。たいていは、シティの中心に近いビル街に事務所を間借りしており、見た目はまっとうな会社のように見える。運営スタッフは小さいところで３人、大きいところだと50人くらいいる。所長には引退したハンターが就任、または近隣のブローカーが交代で務めることが多く、ほかのスタッフは一般から採用された普通のＯＬとかサラリーマンだ。

ギルドはハンターをサポートしているにもかかわらず、外見も業務ももっとも一般社会っぽい組織であるといえるだろう。

２．ユニオン

ユニオンは、ギルドの上位組織として存在する非営利団体で、同時にハンター養成機関としての役割を果している。しかし、シティ内にその施設などをまったく置かず、ハンターやギルドのバックアップだけを行なっているので、知名度はあまり高くはない。一般の人々は知らない人の方が多いのだ。

ギルドはハンターの各職種ごとにあり、ハンターたちにさまざまな恩典を与えてくれる

わけだが、ユニオンは主に各ギルドへの援助を行なう。ほかに、ハンターに対しては、大口の仕事の斡旋や、より優秀なハンターの育成を目的にランク認定とそれに伴う集中訓練サービス、アイテム贈与／貸与などが業務内容だろう。

現役ハンターからは遠い存在だが、まずハンターを志す者に訓練の場を与え、ハンターであるという認定を下すのはこの組織だから、ハンターが唯一逆らえない団体と言えるかも知れない。事実、あまりに問題のあるハンターからはライセンスを取り上げてしまうこともある。

ユニオンの構成人員は引退した優秀なハンターたちで、莫大な運営資金も彼らが出していると言われている。巨大な資本力と超科学力を秘匿しており、支配企業に勝る政治力を有しているとの噂だが、組織の実態はほとんど知られていない。不気味な話だ。

ユニオンには本部はなく、支部は世界中にある（地球外にはないとされている）。ほとんどの支部は人里離れた場所につくられており、ユニオンを訪れるハンターのための巨大な訓練場と宿泊施設、あとは何やら研究施設や施設全体の運営のためのビルなどで構成されている。一般のハンターは訓練所と宿泊施設以外に立ち入ることはできず、現場の職員にしても持ち場以外のブロックには無断では入れない。

3．行政府

メガ＝シティ行政府は業務内容としては、旧世紀の政府と同じ役割をする組織である。つまり、地域と住民を治める一シティという地域体の利益／利権を守り、都市およびその機能の管理／運営を行なう自治団体だ。

微妙に異なる点としては、行政府は市民によってではなく、その土地ごとの巨大企業によって動かされているということ。そして、国家というものはこの世界には存在せず、メガ＝シティのそれぞれ（といっても、シティは小国家ほどの規模があるが）が独立行政府を構えているということだ。

市政を司（つかさど）る高官たち（市長や議員、裁判官など）は支配企業の幹部が出向したり、企業の息のかかった者が選ばれる。市民の意見が選挙に反映されているかどうかはこの場合問題ではない。

ユニオン施設所在地

有名なユニオン支部の所在地をあげておこう。おおむね、メガ＝シティから離れた場所や島を選んで造られているのがわかる。最近、高等訓練所なる施設の存在が確認されたが、実際にそこへ行くチャンスを得たハンターはいないので、何が行なわれているか不明だ。

北米	：ラスベガス〈北米支部〉
	アンカレッジ〈高等訓練所〉
南米	：フォークランド〈南米支部〉
アジア	：サッポロ〈極東支部〉
	オキノシマ〈高等訓練所〉
	コワンチョウ〈南アジア支部〉
	カトマンズ〈中央アジア支部〉
ユーラシア	：ロストフ〈東欧支部〉
	ストックホルム〈北欧支部〉
	バルセロナ〈南欧支部〉
	ダブリン〈西欧支部〉
中東	：ディエゴガルシア〈中東支部〉
アフリカ	：アスワン〈北アフリカ支部〉
	マダガスカル〈南アフリカ支部〉
	サハラ砂漠（正確な位置は不明）〈高等訓練所〉
オセアニア	：ダーウィン〈オセアニア支部〉

行政府といっても、その中で働く人間の重要度は、実はそれほどでもなく、どちらかというと、シティの代表とかＡＩの監査機関という色合いが強い。

司法業務は、企業化した各種公安機関(言い替えれば公営化した警備会社)が受け持つ。行政／立法ともに都市機能ＡＩがほとんどの業務をこなしているためだろう。議員たちは支配企業／市民の意向をＡＩに伝え、折衝する立場だ。この傾向は高等なＡＩを備える一流メガ＝シティほど顕著である。ＡＩがそれだけ信頼されているということだろう。

ひとことで言ってしまえば、行政府は支配企業の利益のために存在する機関だが、住民が必ずしも悪政／圧政に苦しんでいるというわけでもない。

支配企業は、結局のところ地域に住む住民によって形成されている団体であり、支配企業が利益を得れば、その従業員(＝大部分の市民)に少なからず還元されるからである。

都市をうまく運営しなければ、いちばん困るのは支配企業そのものなのだ。だから、企業はそれが本職でないにしても、(自身のために)なるべくうまくシティを治めていかなくてはならないのである。

ちなみに福祉に関しては、シティの方針によって千差万別であり、裕福なシティだからといって社会福祉が整っているとは限らない。世の風潮としてはあまり福祉はあてにされていないというのが現実だ。

４．支配企業

人類の科学と文明が発展するにつれ、企業＝経済機構を司(つかさど)るものも発言力を高めてきた。

ＭＨワールドの世代に至って、企業グループのうち構成員が数千万人〜数億人という巨大な組織は、人類社会でもっとも強大な存在となったのだ。

彼らはカタストロフ後、蓄えていた資源／組織力で、彼らの拠点であるメガ＝シティを世界中に建設し、人々をそこに住まわせた。

メガ＝シティは市民に与えられた安息の地であり、市民は労働力を提供して、自分たちの生産した製品を消費する。

支配企業は彼らのつくったこのシステムと膨大な資本力に支えられているので、決してつぶれることはない。

大プロジェクトの失敗とか、ほかの支配企業との競争などによって、一時的に左前になったり、傘下の中小企業を売却することはあっても、基幹産業または本社が倒産することは絶対ありえない。

これだけ巨大になると、１人や数人では企業の意志決定はできない。多くのデータから最適な方法を選ばなくてはならないので、人間などという矮小な存在の命令に従わないひとつの生物としてとらえることもできるだろう。

そして、人々に対し無慈悲な決定を下すこともあれば、どんな外敵に対しても強大な力をふるう存在……支配企業そのものはＭＨワールドでは神のようなものと言えるかも知れない。

５．公安機構

公的な警察あるいは警備機構は存在しない。

書類の上ではすべてが企業化しており、シティ全体の公安は支配企業傘下の警備会社が担当しているのがふつうだが、企業以外の大きな地域自治団体があるようなところでは、住民有志の自警団、宗教団体の私兵組織、支配企業の傘下にない傭兵団のような民間警備会社が存在する。

ここでは支配企業下の公安機構の一般的な組織を解説しよう。

A．ポリス：ノーマルポリス、市警などとも呼ばれる警備／パトロール主体の組織。業務内容が簡単で、人手が必要なセクションであるため、実働部隊のほとんどは、安価なポリスロボットに置き換えられている。

B．RP：対暴動警察、ライオットポリス。ロボットポリスでは対応しかねる事態に備えた部隊で、体育系の警官で構成されている。

C．CBI：シティ捜査局、事件を捜査するセクション。もちろん構成員は優秀な刑事たちだ。

D．SWAT：凶悪犯罪、テロ犯罪などに対応する武装警察だ。はえぬきのエリートだけで構成された殺人部隊であり、VIPの警護を行なうこともある。

E．AHP：アンチハッカーポリス。コンピ

人類史上最大の企業体《ワイズ》

世界20か所のメガ＝シティにはそれぞれ平均して、2～3社の支配企業が存在するが、それらの規模や力はどこでも同じというわけではない。

それにもかかわらず、どうして弱小な企業体は、より大きな企業体に吸収されないのだろうか。企業体はある一定レベルを越えると、簡単にはつぶれないシステムができあがるからだ。もちろんそのほかに、例えばその土地ごとの理由ー例えば、地元の宗教や風土に強く根づいているからであるとか、もちろん実際にはほかのシティの有力企業の言うなりになっているようなものもある。

ところで、MHワールドにはほかの追随を許さないほど巨大で、底知れぬ力を秘めている企業体がある。

それがワイズ・グループだ。

21世紀後半に突然出現したワイズは、世界中から富を吸い上げたのち数年で解散し、今は各地で分割経営が行なわれているが、謎の多い組織として有名だ。

①ワイズの母体は、MADという画期的な戦闘メカニックシリーズを開発したベルギーのフレゴー社という小さな町工場と言われているが、まずこれが眉唾もの。

②現在は世界の6つの有力メガ＝シティに、それぞれ莫大な資本からなる独立した企業（ワイズヨーロッパ、ワイズジャパンなど）を置き、そのほかすべてのメガ＝シティに自社の製品を販売する貿易商社を置いている。それなのに、どこのシティにおいてもその支配企業権（経済活動をより有利にし、シティ行政に関与する権利）は辞退している。

③支配企業権を確立していないにもかかわらず、どこのシティにおいてもその勢力は絶大である。

ほかに、グループ発足時、本社を持たない不思議な経営体系で物議をかもしたこと、当時のグループの総支配者、並びに現在の各支社の幹部が何者なのかまったく明かされていないこと、など枚挙に暇(いとま)がない。

ちなみに、ワイズ・グループが再編成された場合、その気になれば世界の支配企業全部を敵に回しても圧倒できるだろうとさえ言われている。そしてグループ統合は、世界のどこかにいるであろうワイズのトップがそう命令すればすぐにでも可能だということだ。

まさに時代の黒幕的な企業であり、MHワールド中、最大の謎の団体といえるだろう。

ューター／ネットワーク犯罪に対応する専門のセクションで、ハッキングの横行するMHワールドには必要不可欠な警察機構だ。

F．その他：土地柄や取り締まる環境によって装備の異なる変わったセクションも存在する。例えば、ハイウェイ警察、水上／海上警察、地下鉄コマンド、エアポリス、都市外周検問警察など。

6．アーミー

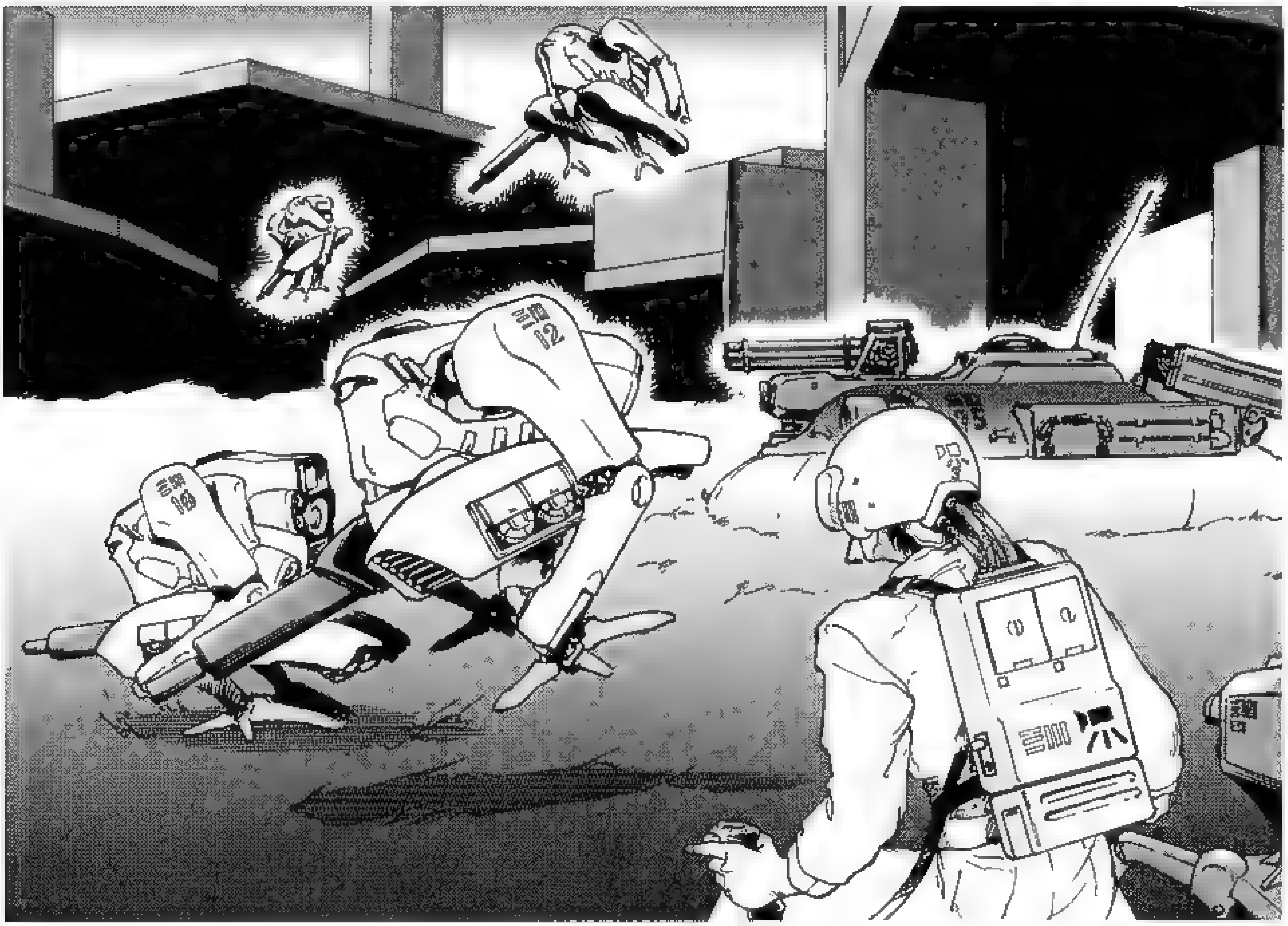
アーミーは支配企業の有する私設軍、あるいは行政府のコントロール下にある軍隊をさす言葉で、陸軍のみならず、海軍、空軍、宙軍などすべての軍がこう呼ばれている。

基幹産業がアーミーである支配企業（ほかのシティの要請で戦力を派遣する巨大傭兵団）も存在しているが、ふつう、アーミーは支配企業の権益を守る（シティの防衛もその任務）だけの存在であり、国際条約によって大規模な戦争行為は禁止されているので、その規模は昔の軍隊に比べて小さい。

ただその分、金はかけてあるため、装備は最新型で、非常に強力だ。

紛争は頻繁に発生するので、出番は少なくないが、損失を恐れるスポンサーは、たいてい傭兵を数百～数千人雇って、彼らを前線に送り込む。

傭兵では賄えない海軍や空軍、陸軍の中でも費用のかかる戦車などが主力とされているが、上記の理由で実戦に参加することはほとんどない。



もっとも、空軍、海軍といってもその規模は極限まで縮小され、航空機保有数は2桁～3桁、戦闘艦は大きくても沿岸警備用の巡視艇が主力であり、あとはせいぜい駆逐艦とか潜水艦が配備されていればいいほうだ。

ほかにアーミーのセクションとして特徴的なのは、特殊部隊の存在だろう。いわゆるゲリラ戦を得意とするこうしたエリート兵の小集団は、最新型の戦闘サイボーグで構成されており、スポンサーの信頼が厚いようだ。彼らは、優秀なためか凶悪犯罪やカウンターテロ作戦に駆り出されることもある。

ちなみに、MHワールドでは、軌道／ラグランジュポイント（スペースコロニー群）／月面でのプレゼンスが重要視されており、宇宙での覇権を競うための宙軍は、とくに有力なシティで重点を置いて組織されているという。

7．そのほかの軍組織

支配企業の下にないもので有名なのは傭兵軍だろう。傭兵軍は星の数ほど存在し、その規模も数人のチームから数千人からなる大軍団までさまざまだ。

彼らは紛争の際に、支配企業から金をもらって代わりに戦うのを生業（なりわい）としている。装備はアーミーに比べて良くないが、実戦経験が豊富なため戦闘力は高い。

ハンターチームも小規模ながら、高い戦闘技術と強力な装備を持つ優秀な戦闘集団であり、しばしば傭兵に混じって紛争に参加する。

軍隊ではないが、CDA（民間防衛組織）は、一般市民に自衛術を教える民間組織で、荒事で稼いでいる連中のなかには、ここで基本的な訓練を受けた者も多い。

8．ゲリラ／バンデット

いわゆる“民衆の敵（Public Enemy）”と言われる無差別暴力集団といえば、テロリスト、ゲリラ、バンデットだが、これらのうち、テロリストは明確な目的を持って市街地奥深くまで侵入し、無差別なテロ行為を行なう小集団、ゲリラは市街地までは入り込まないものの、シティ郊外などで同じく不穏な目的を持って破壊／略奪活動をする反体制集団、バンデットはシティから追い出されるほど暴力的なただのならず者と考えてほしい。

ゲリラとバンデットはその行動パターンや戦闘技術はそう変わりなく、ただの暴力集団として同じようなものであるとみていいだろう。

彼らは荒野の廃虚や公安機構の目の届かないシティ最外縁部を根城にしており、活動範囲はシティ郊外だ。

シティ間を行き交う旅行者がそのターゲットとなるが、彼らの主な目標は旅行者の積荷、食糧、車の燃料などだ。もちろん、襲った獲物を生かしておく理由も彼らにはまったくない。

行政府はシティ外のこととなると無関心で、取り締まりはほとんど行なわれていないので、旅行者はこうしたアウトローには注意しなければならないだろう。

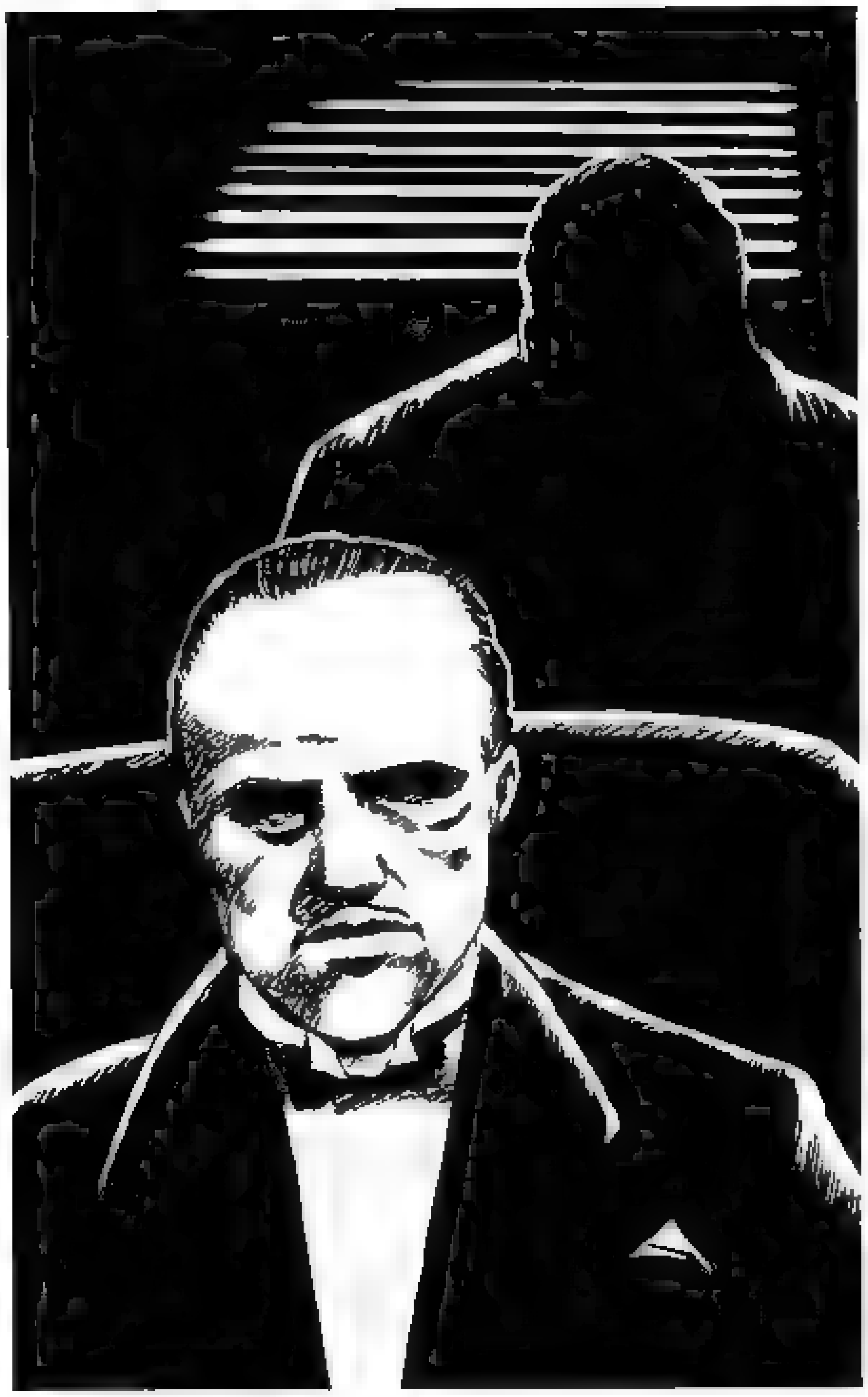
9．マフィア

ダウンタウンに巣食う犯罪組織は便宜上、こう総称されている。おしゃれなスラングとしてヤクザとかファミリーなどとも呼ばれる。

恐喝、強盗から、大規模な麻薬製造／密売、詐欺、賭博などあらゆる非合法行為によって存続しているのがふつうで、始末に負えない集団だろう。

組織の構成員数はさまざまだが、小さいところで数十人、大きなところでは数千人にもなる。

彼らはときとして支配企業や行政府、地域自治体、各種公安組織などと裏で結んでいた



り、それら公的組織を買収していることがあり、巨大になればなるほどその可能性も高いと言える。

また、悪事の手先としてダウンタウンにたむろする不良少年グループや暴走族など、より小規模な組織を使うのも常套手段だ。

しかし、彼らもダウンタウンを構成する人種のひとつだから、ごくまれに地域住人とうまく共生していることもあるかも知れない。

例えば、自警団のような役割を果たしたり、(非合法にせよ)何らかの事業で街を潤(うるお)したりして、尊敬されているという例だ。

差別

支配企業の存在によって、MHワールドでは貧富の差が大きくなっているし、人種差別とか出身の差別、宗教差別が公然と行なわれている地域さえある。

そういった差別は特殊な例として抜きにしても、シティ内ではだいたい、上流、中流、下層の家庭が存在する。上流は企業幹部／役員、中流は支配企業社員、あるいは独自の商売でそこそこの生活をしている者、下層は社員でない者、あるいは社会／個人的事情で貧しい者だ。

もちろん、この分類は決して人間の価値や生活レベルを表すものではない。業務処理能力があまりに低いため、閑職と薄給にあえぐ肩書だけの窓際企業幹部もいるし、身体を張って財をなしたハンターだってごろごろいる。

中世のように爵位とか出身／身分が必ずしも重視されるわけではないが、上流階級出身者が幼少時から徹底した英才教育／帝王学をたたき込まれるのと対照的に、下層階級出身者はまともな教育を受けたくても受けられなかったり、育つ環境が悪すぎるようだ。

支配企業の幹部／役員はMHワールドでの特権階級であり、大きな失敗さえしなければ、一生の間、裕福に過ごすことができるが、巨大な組織の中で出世するのは20世紀の昔と同じく、簡単なことではない。

LESSON 3
文化と風物[ETCETRA]

これまで、MHワールドをふたつの視点から見つめてきたが、人々はいったいどんな生活をしているのだろうか。

MHワールドには「典型的な住人」など存在しない。生きていくためには、各人それぞれが自分にあったライフスタイルを確立すべきなのだ。

文化と風物は、個人を取り巻くいちばん身近な環境でありデータだ。ここではMHワールドへのアプローチをあらゆる部分から行なっていこう。

1．日常のテクノロジーと風習

中級以上の市民は、AIが管理するホームオートメーションの行き届いた住宅に住んでおり、ダウンタウンの安アパートでさえ、生活のはしばしで文化／科学の一部に触れることができる。いくつか具体例を取り上げてみよう。

A．住宅

各家庭にはホームAIが設置されており、セキュリティと室内環境を常時管理している。

電気／ガス／水道／通信回線などは一括された共同ケーブルを通じて供給され、下水も同様である。共同ケーブルは20～21世紀に盛んに造られたものでダウンタウンにもある程度は行き届いている。

ネットワークの恩恵は家庭端末機で受けられるだろう。電子情報メディア、映像／音楽娯楽はすべてネットワークから受け取ることができ、さらに電話のようにこちらからの通信にも使えるようになっている。

B．音楽

音楽はいちばん身近な娯楽であり、文化だろう。通常のオーディオもあるし、ジャック＝イン端子があれば、脳で直接音声情報を受取り、よりダイレクトに音楽を楽しむことができる。再生／録音メディアは3インチのディスクだが、20世紀代の物とは情報量も性能もケタ違いだ。

コンサートは昔どおり公会堂やライブハウスで行なわれるが、アーティストが望むなら宇宙空間などの変わった場所でもライブはできる。

親しまれている音楽ジャンルは、暗い世相を反映してか、やはりパンク／ヘヴィメタ系の係累。ただ中流街では、アイドル系やポップス／ロックが、上流階級では民族音楽やクラシックが好まれる傾向にある。

C．食

食糧供給事情はきわめて悪く、地上ではコロニーからの輸入製品か、工場で造られるバクテリア系食品「スコップ」が主食となっている。

しかし、食習慣は昔とさほど変わりない。スコップは昔ながらの食材そっくりに加工できるのだ。

メガ＝シティ時代より以前は各地方ごとにさまざまな食習慣があったが、近隣の住民が集まってきたので、(料理の嗜好は地域ごとにあれど)おおむねバラエティに富んだ料理が楽しめるようになったようだ。

1日3食の食事をとるのが一般的だが、宗教的理由で2食あるいは4食以上に分けて食事をしたり、断食する者もいる。

また、内臓をサイバー化したサイボーグの中には、特有のペースト状流動食を、本人の意志にかかわらず医薬品のように規則正しく摂取しなくてはならない者もいる。

D．ファッション

ファッションはその時代の文化や個人の姿勢を克明にアピールする。MHワールドにお

いては、服でその人の方向性が理解できるようだ。

上流階級の者は昔ながらのトラディショナル／オーソドックスな服装を好み、ファッションサイバーや派手なアクセサリーを嫌う。服の素材にこだわり、できれば高価で着心地のよい天然シルクやコットンを入手しようとする。

中流市民は機能を重視したファッションを好む。はっきり言えば、服にはあまり気を使おうとしないのだ。合成素材のフォーマル／カジュアルウェアが彼らのユニフォームであり、若者だけがその時々の流行を追うという感じだ。

そして、ダウンタウンに暮らす下層市民はもっともファッションに敏感で、レザーや金属を主体にしたハードなイメージの服や、斬新なファッションサイバー、奇抜なヘアスタイル、戦闘的なジェスチャーを好む。

2．娯楽施設

自然が破壊され、動植物が激減した現在、水族館や動物園はいまや研究所のようなものとなり、一般人は入ることはできない。

プラネタリウムや映画館、遊園地、巨大プールそのほか科学技術によってつくられた娯楽施設は昔と変わりない。

やや変わったのは、遊園地や映画館だ。遊



園地(やゲームセンター)で人気が高いのは、ＶＲシステムを応用したゲームマシンだろう。映画館のような大がかりな映像設備が導入できるホールでは、３Ｄ映画を見ることができる。

だが、どんな娯楽施設もサイバースペース内のアミューズメントパークにはかなわない。脳に直接入ってくる鮮烈な刺激はほかの何にも勝るのだ。

３．危険なスポーツ

スポーツ観戦やプレイへの参加は、いつの時代でも熱心になされる。ＭＨワールドにも多くのスポーツがあるし、荒廃した22世紀に入ってから考案された新手の危険／派手なショービジネス的な競技も多々ある。

人気が高いのはモータースポーツ系で、そのほかにはアングラ色の強い殺しあいじみた格闘物が盛んである。

Ａ．さまざまなモータースポーツ

武装モノバイクで行なわれる殺人ホッケー《モーターホッケー》や、兵器を搭載したメカニック数機で戦闘を行なう《ブラッディゲーム》はシティでもっとも人気のある血生臭いスポーツだ。

とくにブラッディゲームは、コンバットシェルのみでのバトル、ホバータンクやインセクターどうしでの一騎討ちなど、派手な種類のメカニックで試合も開催されている。

コンバットシェルのブラッディゲームでは、廃虚となっているデトロイト市全域を使って行なわれる《マシンドール・カップ》が、インセクターだと東京の高層ビル街跡での《多脚戦車戦／旧新宿場所》が有名だ。

《バトルラリー》は上のふたつに比べればまだ紳士的だろう。戦闘装備を施したメカニックで、ラリーを行なうというもので、プレイヤーは危険な荒野を横断し、エントリー車どうしで戦いつつゴールを目指す。

戦いのないレースは、いまや世界最速のメカニックとなったスポーツホバーで行なわれる。とくに《ＦＨ》はかつてのＦ１レースなみの知名度と人気を確立しており、毎年、有力メガ＝シティを転戦する。

そのほか、ホバークラフトやジェットボートを使ったスピード感あふれる水上レース、技術の進歩やホバーの一般普及によって極限までスピードを追求するドラッグレースもより過激になった。

航空機でのエアレースは皆無だ。ただオセアニアでは４年に１回だけレシプロ級とジェット級の２種の公式エアレースが行なわれ、航空ファンを喜ばせている。

宇宙空間でもメカニックを使ったゲームは盛んだ。地上にはあまり知られていないが、小型航宙ヨットでの《オービタル・カップ》、コンバットシェルをスポーツ用に改造したモビルシェルでの各種競技大会などがあるという。

Ｂ．格闘技の世界

観戦して楽しまれる格闘技の基本は、地下プロレスだろう。ＭＨワールドに存在するほかの多くのユニークな格闘ゲームはすべて地下プロレスから派生したものだ。

多くの場合、地下プロレスは30分１本勝負であり、ギブアップかフォール、そして選手の死によって勝敗が決定される。急所攻撃や反則などは５秒以内、20カウントでリングアウト、フォールは３カウント、ダウンは10カウントなどルールはかつてのプロレスを踏襲しているが、中身は単なる殺し合いでしかない。

ただ、サイバーテクノロジーが発達したこの世界では、レスラーも簡単には死なない。

つまり、超人どうしがリングでぶつかり合うわけだ。地下プロレスは非合法なものだが、取り締りが厳しい地域になればなるほど、レスラーの肉体のチューンも激化するという。回転ノコやパイルバンカーなど武器の内蔵が容認されている所さえあるのだ。

地下プロレスから派生した、有名な新格闘技には爆破殺人拳闘《ボムシング》がある。ボクサー(ボムサー)は耐衝撃プロテクターに身を包み、爆発ペレットのついた金属グローブで打ち合うのだ。爆発グローブから繰り出される派手なパンチがボムシングの最大の魅力だろう。試合は金網が張り巡らされた頑丈なリング上で行なわれるのが普通だが、時には金網に電流を通したり、リング内に火薬量を減らした地雷をいくつか置くこともある。

ボムシング選手はほかの格闘技の選手より自意識が高く派手で、全身にスポンサーの広告刺青を入れたり、場を盛り上げて必殺技を放つなどサービス精神も旺盛だ。

4．犯罪とモラル

ＭＨワールドでは、犯罪は日常茶飯事だ。窃盗、強盗、傷害、殺人、誘拐、そして、ハッキング……。人口過密と社会不安が犯罪を激発させているのだが、一般市民の犯罪に対するモラルが現代に比べて極端に低いというわけではない。

犯罪に対する刑罰は決して軽くはないが、ＭＨワールドでは法の及ぶ範囲はメガ＝シティの中だけだ。シティ外ではほとんどの場合、何をしようとも法的に罰せられることはないだろう。

メガ＝シティ内で違法行為をして、それが公安機関に見つかったのなら、罰せられる可能性はある。

法律はメガ＝シティごとに違うが、たいていのメガ＝シティの刑務所は犯罪者でいっぱいだし、行政府も犯罪者を更正させる気などない。

交通違反や窃盗、スリ、ケンカや軽度のハッキングなどは軽犯罪に分類され、罰金を支払うことで刑の執行に代えられる。

強盗、傷害、悪質でない殺人、おおかたのハッキング、重大な密輸犯罪は中犯罪であり、莫大な罰金か３年以上の懲役が刑の内訳だ。

重犯罪に分類されるのは、要人の殺害、汚職、悪質な殺人、政治犯罪、重大なハッキング、木製品／動物などの密猟者を含む自然破壊犯罪、スパイ行為などだ。こうした重犯罪者は精神修正刑(洗脳)か、シティからの追放刑、もしくは死刑を言い渡される。

追放刑はシティから追放される刑罰で、再びシティに入ろうとするとポリスや賞金稼ぎなどに射殺される。追放刑はバンデットの発生原因のひとつであり、大きな社会問題となっている。

METALHEAD WORLD CHRONOLOGY

お断り：これはメタルヘッドワールド、すなわちゲーム世界での2150年代にいたる架空の歴史年表であり、20世紀現代の我々の世界の将来とは何の関係もないものである。また、世界の情勢を年度ごとに追っていては枚挙にいとまがない。よって数年をランダムに経過させ、世の移り変わりを重点的に、なるべく広い範囲の情報を提供していくことにする。

2000年　ECーアジア間経済摩擦深刻化の一途をたどる
　　　　VRシステムゲームマシンの世界的ブーム
　　　　冬季オリンピック会場にて大規模な爆弾テロ
2001年　バルト3国完全非武装化宣言、翌日フィンランド軍の侵入
　　　　中華人民共和国内、反政府ゲリラの横行
　　　　東京湾人工島工事スケジュール変更（13年後に完成）
2004年　パンナムネットワーク開設
　　　　米ウェリントン大統領、食中毒で死亡（暗殺説あり）
　　　　バクテリアタンパクの実用化（クラップ社）
2009年　仏軍アルジェリア出兵
　　　　カシミール停戦調印
2015年　国連軍、戦術核の常時保有／使用を決定
　　　　超電導推進実験船〈シャングリラ〉就航
2019年　中国内乱、近隣諸国の介入
　　　　ドミノ効果によるアジア動乱
2020年　モスクワ経済革命、名目上は永世中立化し経済復興を狙う
2023年　三陸沖危機。英軍艦と自衛隊艦の衝突
2030年　猿紅タンカーが紅海沖で核爆発（企業の核所有疑惑）
　　　　自動車用電気エンジンの普及
2032年　川守田通産大臣、国会でピストル自殺
　　　　1000m級の超超高層ビル、ブリュッセルに完成
2037年　バイオコンピューター実用化（ネクステック社）
2042年　コンゴ革命　サンタビア建国
　　　　テロリスト人形「テロリン」大流行
2043年　炭酸ガス深海貯留計画船団、太平洋上で謎の失跡
2046年　ケニアの核攻撃、エチオピア壊滅
2050年　カーチス博士が放射能吸収細菌の培養に成功
　　　　ECの強行派クーデターにより欧州統一
2051年　中国内乱鎮静化、小国分裂（NBC兵器の乱用）
　　　　カーチス博士、ノーベル平和賞受賞
2055年　常温核融合炉の普及がすすむ
　　　　大阪大暴動によるサミットの中止
2057年　英仏独によるEC支配体制、テロの横行
2062年　放射能吸収細菌が原因不明の全滅
　　　　EC統合軍、東欧諸国に侵攻

2065年	米スカイネット反乱、西海岸軍事力の大幅低下
	チェンバレン大統領の新モンロー宣言
2066年	ケニアのスーダン、ウガンダ、サンタビア侵攻
	ラゴスでニューウェーブシャーマン会議
2067年	ケニアのブラビダ党、中部アフリカ連合を承認
2070年	日米共同月面基地本格稼働開始
	フレネシア教徒、フィジーに理想都市建設
2072年	北部・中部・南部軍による汎アフリカ戦役開始
	超AI〈アカデミア〉2機完成、ニューヨークとアテネに設置
2073年	カイバル峠にて大規模な化学戦、東欧連合軍劣勢
	ブタペストに謎の殺人鬼〈アルカード〉が現れる
	ペルー政府、臓器密売組織〈オルガン・カルテル〉と対立
2076年	マラヤ共産党再結成、アジア全域にて大規模なテロ
	マイクロウェーブ発電の普及化
2079年	海底都市〈ディープスター〉稼働開始
	スペースコロニー建設開始
2081年	ブラジリア非公式会談？（あるいは2088年）
	超国家企業体ワイズグループ設立。震撼する経済界
	月面企業体による3日間の北米攻撃〈マスドライバー戦争〉
2083年	第一次火星開拓船団出発
	航空宇宙自衛隊、HALROP（成層圏飛行船）地上爆撃実験に成功
	サウジ無血クーデター、右派スレイマン大佐の暫定政府樹立
2085年	イスラエル、エジプトに侵攻。第7次中東戦争開始
	サウジ、イラク、イラン、レバノンなど参戦、中東大戦に発展
	ワイズグループ解散／独立経営宣言
2087年	インドの仙人、ババジが268歳で死去
	北京で市民革命、張主席の完全武装都市宣言
	サイバー化手術が倫理的に認められはじめる
2089年	AI搭載深宇宙探査船〈コンロン〉出発
	一方的な関税改正が原因で日露紛争勃発
2090年	東京防衛戦、史上初のインセクター投入戦
	アフリカ大干ばつ。戦況が停滞
	タイ政府倒れる。麻薬王グエンの国王即位
2092年	アンデス生物都市で事故、バイオハザードが南米全域に
	米州兵による汚染難民大虐殺。アメリカ南北間の反目
	モンゴルの人気ロックグループがソウルで逮捕。終身刑となる
2095年	バルカン大震災。とくにイタリアで大被害。原発の倒壊
2097年	東南アジア大飢饉（BC兵器の影響）。オセアニア援助拒否
2098年	独ミュラー教授が地球規模カタストロフを宣言。各地で暴動
	ベクトルタワーの反乱。戦略レーザーがホワイトハウス直撃
2099年	アルバニアに巨大隕石落下、チラナ壊滅、トルコ侵攻
	疲弊して帰国したEC軍将校が各地で軍閥化。欧の混乱

2100年　22世紀を祝う放送が月面都市から流される。地球民衆の怒り
2101年　東京大震災。新種の疫病が新宿から大発生〈新宿チフス〉
ユーラシア全域と北米で大寒波、オセアニアまたも援助拒否
これまでに先進国家のほとんどはその機能を失う
2105年　ミュータントの存在が正式に確認される
月面都市派遣の環境調査団、パリで民衆に撲殺される
2108年　史上初のハンター組織結成。地域住民の尊敬を集める
日本列島市民戦争。東海ー近畿間では戦車戦
2113年　ニュージーランド、オーストラリアと合併
反バイオハザード運動活発化。各地で暴動
2116年　シドニーでクーデター、ヘブン計画スタート
2117年　旧ロシア太平洋艦隊、アラスカにて独立国家建設宣言
地球復興年。企業体による生活圏復興キャンペーンの活発化
汎地球復興後援組織〈PRO〉マダガスカルで結成
2019年　東京ジオフロント化計画開始
新円〈ニューイェン〉の導入、IMF通貨管理システム刷新
2120年　ネオ=アップル、ヌーベルデルタ完成。メガシティ時代の到来
英SASにてフルボーグが実働隊配備。フルボーグの実用化
2124年　ネオグラード、シャンカラ、ニューロピア完成
世界規模ネットワークの完備
旅客／貨物スペースプレーン空港のオープン相次ぐ
2125年　ミレニアム東京完成。超幹線鉄道の完備
3D都市（多重構造建築）の常識化
2126年　セブンスヘブン完成。世界初のアクセスファイバー導入決定
中華人民共同体完成、以後世界中にメガ=シティが誕生する
2129年　ユニオンおよびハンターギルドが世界規模で正式結成
2132年　サン=アンジェルス、気象コントロール衛星実用化
国際サイボーグ協会設立
2137年　ZACS症候群ウィルス発見、セクサロイドバッシング運動
ウォーリーファッション大流行（ウォーリーを探せない時代）
2140年　人気女優モリー・ベッカーが高級AIと結婚、物議を醸す
北米3都市危機。モスポール／セントルイス両作戦開始
コーカサスキャンペーン発動、ロシアー中国大紛争
2142年　テルアビブスキャンダル、行政府高官大量粛正事件
キートン博士、種族規模の科学技術の停滞を憂慮
2144年　ニューロピア都市機能AIの亡命騒動
2148年　東京の国際機動軍、アフリカへ派兵
伝説のスラブ民族指導者、冷凍睡眠から80年ぶりに目覚める
2150年　リオ=ブエノスで知性を持つミュータントがデモ行進
財界の大物ビッグ・ノリスがネオナチ党員であることを告白
身長20mの不法改造サイボーグが北京市内で大暴れ

CHAPTER 3

サイバーテクノロジー

サイバーテクノロジーとは？

サイバーテクノロジーは、ひとことで言ってしまえば、サイボーグの開発技術を表す言葉だ。

MHワールドでは、サイバーテクノロジーは単に医学の進化した形でなく、生体化学とバイオテクノロジー、そして精密工学の研究成果を基礎にした、ひとつの科学技術体系として認められている。

LESSON 1
サイバーテックを取り巻く環境[ENVIRONMENT]

サイバーテックについてマクロ的な視野から考察してみよう。

1．サイボーグ

サイボーグ(Cyborg)とは、サイバネティック・オーガニズム(Cybernetic Organism)の略語で、人工臓器や自動機械などを体内に埋め込んだ人間のことだ。

サイボーグといえば、戦闘用、または深海や宇宙など過酷な環境下で活動するために改造を受けた超人というように連想しがちだろう。もちろん、そうした肉体強化のためにサイボーグになる人もいるだろうが、MHワールドにおいては、超人になるというより、より健康／安全に人生を送るためにサイバー化するのが(建前として)一般的だ。

MHワールドでは人工部品がほとんど生身のそれと同じように機能する。現代におけるペースメーカーや義手などが発展したものと考えていいだろう。たいていの病人やけが人は、使い物にならなくなった部分をサイバーパーツに交換することで完全に健康に回復する。

一口にサイバー化するといっても、本人によってその目的は3とおりに分かれるだろう。

つまり、強化／能力向上のための戦闘サイバーと、健康維持のための医療サイバー、最後のひとつは整形を目的とした美容サイバーだ。

もっとも非実用的でありながら、美容サイバーは2150年代においてはいちばん頻繁に見られる。俗にファッションサイバーと呼ばれるが、整形といっても各人の美的感覚はさまざまなようだ。

ちなみに、健康維持のために機能の衰えた

サイバーテクノロジーに関する専門用語／スラングなど

頻繁に使用される専門用語やスラングを2、3紹介しよう。これらの用語のなかには、MHワールドの雰囲気に合わせてつくられた造語も入っている。

サイバー：サイバーという言葉はほかの分野でもよく使われる単語だが、サイボーグを短縮してサイバーと呼ぶことも多いようだ。

サイバー化：生身の人間がサイボーグになること。その手術を受けること。これは身体のごく一部分の改造でも、脳をサイボーグボディに移植するにしても等しく《サイバー化》する(した)と表現する。

サイバーパーツ：サイボーグを構成する人工部品、人工臓器全般を表す言葉。

フルボーグ：唯一サイバーパーツにできない脳以外の部分を人工部品に替えた究極のサイボーグのこと。脳をサイボーグボディに移植したといったほうがわかりやすいだろう。戦闘や特殊環境化での作業を行なうサイボーグはたいていフルボーグでなので、戦闘サイボーグ全般をさしてフルボーグと呼ぶこともある。

ハーフボーグ：フルボーグに対し、身体の一部分をサイバーパーツに替えた者のことだが、あまり頻繁に使われる表現ではない。

ボディデザイン：サイバー化によってどういった機能を有するようになるのかを想定する行為。また、それぞれの個人にとって理想的なサイバー化を診断する行為。診断やボディデザインをし、客に適切なアドバイスを与える専門家はボディデザイナーと呼ばれる。

サイバーテック：テクノロジー(Technology)という単語は応用工学、技術工学を表す単語だが、MHワールドではテック(Tech)と短縮して呼ぶことが多い。だから、サイバーテクノロジーも、通常は《サイバーテック》と呼ばれる。

部分をサイバーパーツに変更していくとすれば、理論的には（精神疾患以外の）「不治の病」はほとんどなくなったと言えるだろう。

2．サイバーテック普及の背景

サイバーテックは医学の進歩／ほかの技術工学にともなって必然的に進化する技術体系だが、ＭＨワールドでは特に人々の生活に密着した科学となっている。20世紀に生きている人間が、100年前には考えられないほど高度な電気製品を開発し、大量に生産し、家庭で誰もが使いこなしているように、ＭＨワールドではサイバーテックが一般に普及しているのだ。

サイバーテックがこれほどまでに進化した理由は多々ある。

医療技術（＝サイバーパーツ開発技術）が進歩すればするほど、サイバー化がもっとも迅速に確実に健康を回復する手段であることは明白となるだろう。限界はあるにせよ、肉体をいつまでも健康に保つ、あるいは大病から逃れる方法があれば、その技術の推進には誰もが協力を惜しまないのではないだろうか。サイバー系技術には実に多方面からの技術協力が必要だったから、さまざまな分野のあまたの企業／シンクタンクが参入してきやすい環境でもあった。

そして、次に大きな理由として、ＭＨワールドの背景がからんできている。年表によれば、2000年以降から2150年代までのＭＨワールドは少なくとも決して平穏な世の中ではなかった。汎世界紛争（これにはテロリズムや暴動による無差別な抗争も含まれる）では軍人／民間人問わず、多くの負傷者が出ているし、メガ＝シティ建設後も暴力は蔓延している。

サイバーテック普及の功労者たち

サイバーテックが人々に認められるまでには相当な歳月が必要だった。サイバーテックの歴史の中での功労者を２、３紹介しよう。

★テッド・スワン（2042～2101）

スワン博士はマッドサイエンティストの部類に入る学者だった。《ファン・インダストリー連合》の後援で優秀な開発チームを手にいれた彼は世界で初めて実用的な脳移植型サイボーグ（今でいうフルボーグ）を完成させ、自らがその実験台になったのである。技術面から世間にサイバーテックの有用性をアピールした功労者だ。

★マザー・ブレンダ（2055～2099）

その生涯を、社会福祉と人権養護、弱者救済に捧げたシスター。彼女は戦災地に赴き、難民を救ったが、サイバーテックがその手段として有効であることを理解し、各企業体、行政機構に対し、サイバーパーツを福祉に生かすことを説いてまわったのである。モラル面からサイバーテックを推進した功労者。

★マルグリット・サガワ（2024～2147）

支配企業のひとつ、《佐川臓器》の創設者。民生用、戦闘用を問わず、とにかく需要がある地域へサイバーパーツを供給し続けた男で、当時はまだ商売になるとは考えられていなかったサイバーパーツ売買で初めて大成功を収めた。流通の拡大推進ということでは、彼も功労者のひとりに数えられるだろう。

さらにバベル期に各地で乱用されたＢＣ兵器の影響、カタストロフによる大規模な災害(宇宙放射線の増大、原子炉の倒壊)も見逃せないだろう。これらのイベントは人類に種としての危機をもたらし、滅亡を暗示するデータはいまだに世界中から多く報告されている。

遺伝子にダメージを受けて先天的に機能障害のある新生児たち、新種の奇病、大気や水質の汚染が原因となった疾病……これらによって、健康でない人々は昔よりずっと多くなった。

行政府では、サイバーテックを助成するさまざまな手段を講じなければならなくなったのだ。サイバーテック研究に多くの助成金を出したり、福祉の発達した都市では、市民に無償で、あるいは安価にサイバーパーツを提供した。

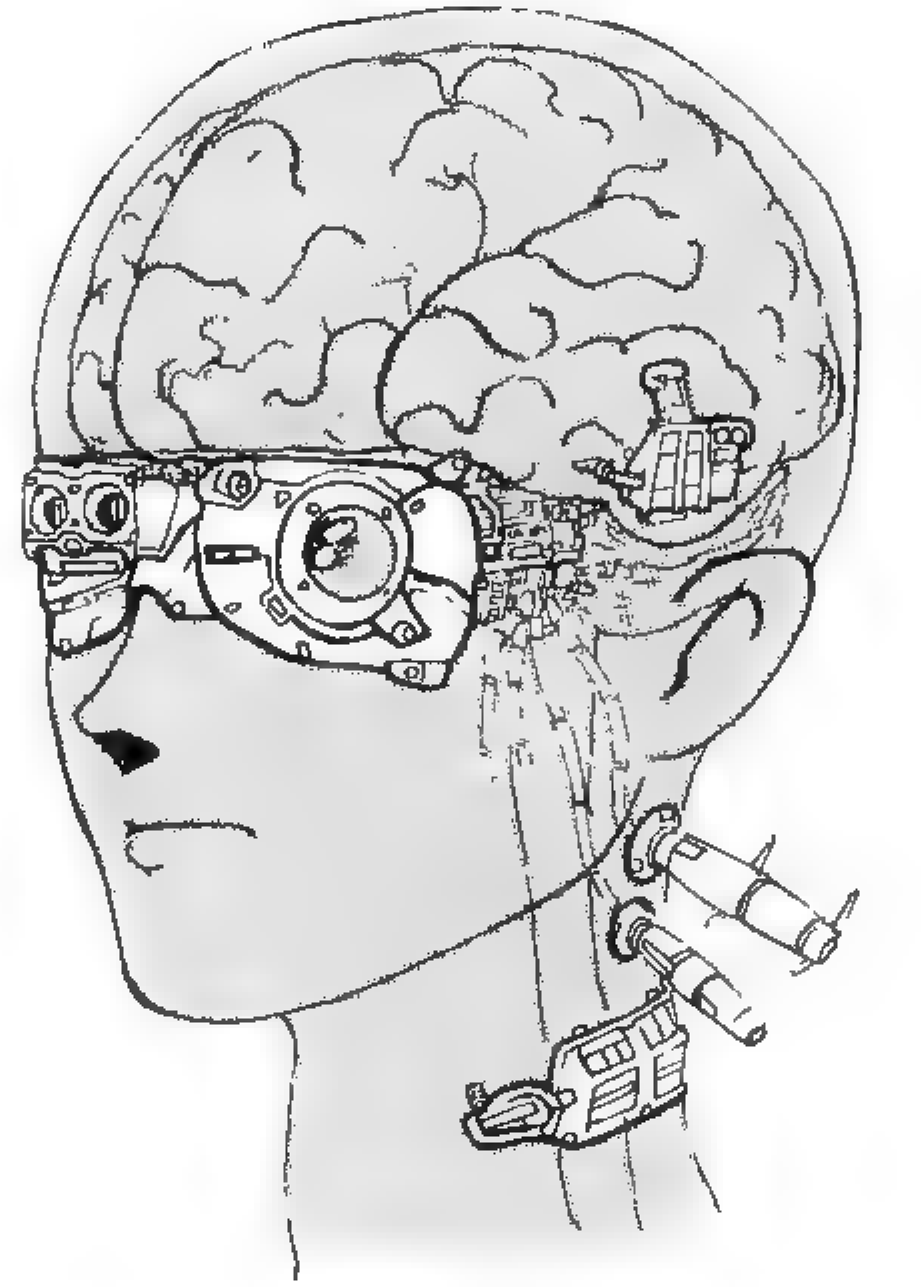
義手や人工臓器など人間に必要不可欠な機能を備えたサイバーパーツが比較的安価なのは、普及までにこういった経緯があったためだ。社会保険などによって安価で購入できると考えてもいいかも知れない。

そうした余裕のない都市でも、サイバーパーツはよく知られている。これは、需要が多ければそれに見合う供給をしようとした各巨大企業の(数少ない？)善行のひとつだろう。

３．サイバー化とモラル

サイボーグの存在について、あるいはサイバー化については、それが望むと望まざるにかかわらず必要不可欠になる以前の平穏な時代には、宗教主義者や自然主義者からヒステリックな批判を受け続けた。

彼らの言うことももっともだった。機械を身体に埋め込むなど決して気持ちの良いものではない。神の啓示や自然の摂理にもとづいた行動をとるなら、人工物の助けによって命を長らえるなどもってのほかだろう。



もちろん、技術力が未熟な時代だったから、埋め込んだサイバーパーツが有効に働かないこともままあったし、それが身体に害を及ぼすような事態に発展することも多かったらしい。さらに、当時としては最新の技術力を駆使していたわけだし、普及もしていなかったので、サイバーパーツそのものと手術費用なども相当に高価だった。

こんな危ない物を進んで受け入れるのは、死亡宣告を受けた重病患者やひどいケガを負った金持ちくらいのものだ。

そんなわけで、サイバーテックが人類全体に必要になり始めた2080年くらいになってさえ、サイバーテックに対して世間は批判的な風潮だった。しかし、2081年に起きた事件とその経過がサイバーを大きく世間に認めさせる転機となったのである。

この年の８月、バルセロナで重要なサミッ

トが開かれたのだが、会議に反対するテロリストたちによって化学兵器が仕掛けられていたのだ。会場にいた数10名の各国ＶＩＰは全員が絶望的で、世界は震撼したが、ＶＩＰのうち９割がサイバー化によって命を取りとめた。

こうした事件は歴史の中で以後も何度か発生するが、発展を続けるサイバーパーツはその都度、ＶＩＰの生命を救い、次第にサイバーテックが世に認められるようになったのである。

2150年代におけるサイバーテックはその目的も多様化しているが、人々はそれぞれの目的にしたがって、思い思いの改造を行なっている。

そうしなければ生き延びられなかった者、そうしないと朝日を拝めない者、そうしたほうがいいと思った者、不自由だからやった者、友達がやってるから自分もやってみた者……なぜ彼らがサイバーを望むのか、共通する点はある。

彼にとってメリットが大きくデメリットが小さかった、そして改造に伴うリスクがこの世界では低く、そして同時にサイバー化する必要があったということではないだろうか。

また、こうした時勢でも、頑としてサイバーを拒否／否定する者も大勢いる。その理由はさまざまで何とも言えない。サイバー化が人類の大いなる進歩ととるか、絶望的な堕落ととるかは本人の判断しだいだろう。

ちなみに、風潮として、上流階級では見た目にはわからないシークレット・サイバーが「おしゃれ／お上品」であるものの、非(ノン)サイバーは「くさい／お下品」であるとされている。

逆に、スラムでは、外見からひとめでわかるバリバリのファッションサイバーがもてはやされ、非(ノン)サイバーは「サイバーパーツも買えない甲斐性なし」と見なされる。

中流街では、機能を重視したり、健康を維持する目的でサイバー化がなされ、外見については特に重視されていない。

サイバーテック怪事件

サイバーパーツは各人の夢の実現する手助けをしてくれるアイテムだが、歴史の陰にはなかなかに凄惨な事件も隠されている。ここではそのいくつかを見てみよう。

★ゾンビ令嬢カリーナ

名門サムスエード家の次期当主と目されていたカリーナ嬢。しかし家督を狙う叔父のエイブラハムは陰謀を巡らしたのだ。彼はカリーナを暗殺し、その頭部にカリーナを演じる小型ＡＩを仕込んだ。肉体には防腐処理を施して「逆フルボーグ」にし、思いのままに操ろうとしたのだが……。優れた嗅覚を持つカリーナの飼犬はかすかな腐敗臭に気づき、エイブラハムの計画は失敗に終わった。

★広洲軍装公司の社員募集

安価なフルボーグを大量に買い込んで、紛争地域に輸出しようとした会社があった。もちろん、これはれっきとした人身売買で、表の商売としては成立しない。彼らはスラムから少年を大勢誘拐し、中古のフルボーグに脳を移植して、ごく短期間で見てくれだけのフルボーグ部隊をでっち上げた。フルボーグだけで編成されるのはたいてい特殊部隊という印象があったため、買う方は最初は大喜びだった。しかし、脱走したフルボーグ少年の告発により、このスキャンダルは全世界に放送されたのである。

LESSON 2
サイバーパーツのメカニズム[CYBER-MECH]

サイバーパーツの仕組みについて、サイバーをリアルに理解していこう。

1．サイバーパーツの種類

サイバーパーツには多くの種類や役割がある。

材質はバイオ系と非バイオ系の２種があるが、バイオ系のパーツは生産が難しく、また普及もあまりしていないためか、一般に高価だ。生身に近いので使い心地は悪くないのだが、これだとやはり病気にかかる確率も高いといわれている。

非バイオ系パーツは金属やファイバー、セラミックなど合成樹脂でつくられている。バイオ系より丈夫だが、柔軟性ではやはり劣るようだ。不自由を感じることもあるが、肉体強化目的でのサイバー化ならこちらの非バイオ系パーツを選択すべきだろう。

それでは、各サイバーパーツを用途別にいくつかに分類してみよう。

① 運動系

筋力：義手や義足などに付属し、人間と同等の筋力をもたせる、あるいは肉体に埋め込み、筋力を向上させる《人工筋肉》。

神経：義手や義足などに付属し、人間と同等の運動能力／反射神経を持たせる、あるいは肉体に埋め込み、向上させる《人工神経》。

② 感覚系

視覚、聴覚など五感を矯正／強化するパーツ。《人工眼》《人工耳》《人工舌》《人工鼻》《人工触膜》などがあるが、眼と耳以外は意外に高価。

③ 骨格／義手／義足など

義手／義足：多くのグレード／バリエーションがある。内蔵する人工筋肉や人工神経のパワーに見合ったものでないと、故障するため。また、腕や脚は本来、多様な機能を持っているため。

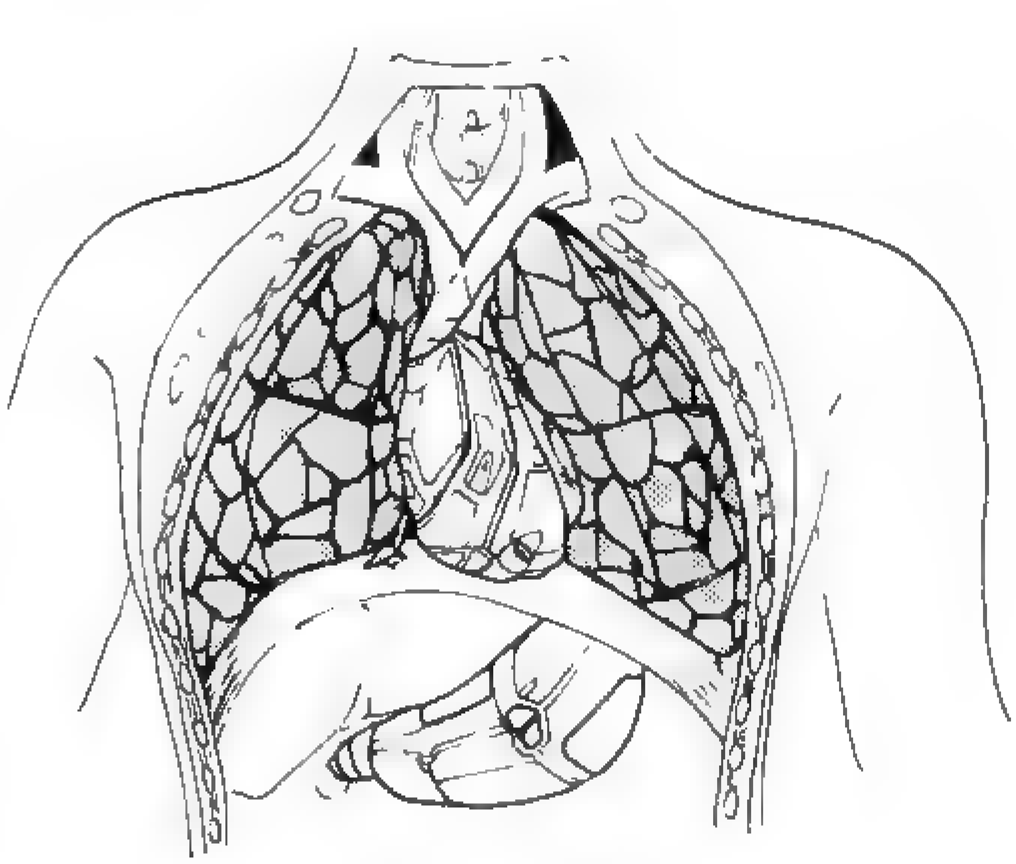
骨格：運動性や耐久性、耐衝撃性を高めるために材質はさまざま。また当然ながら、使用者の体格に合わせて多くのサイズが存在する。

④ 内臓系

消化器：生身と同じようにかつ快適に機能するパーツ。《人工胃》《人工肝臓》《人工腎臓》《人工腸》《人工肛門》など多種あり。サイボーグ用流動食を消化吸収するタイプのものは非常に小型で安価なので、こちらを選択する者も多い。

呼吸器：呼吸のためのパーツ。《人工肺》やそれに付随するフィルターパーツ、酸素タンクなどがあるが、肉体を構成する生体部品が少なくなればなるほど呼吸器系も単純化できる。

循環器：体内に血液などを循環させるためのパーツ。《人工心臓》やその補助ポンプ、人工血管などがあるが、心臓パーツだけは正確な診断ののち、適切なパワーに調節したものでなければならない。場合によっては、心臓のパワーに耐えられる人工血管なども埋め込む必要がある。



⑤　内蔵武装

たいていは腕か脚に内蔵される隠し武器。既存の武器を内蔵のため多少仕様変更した物が多い。

⑥　その他

肉体をコントロールする薬物を故意または自動的に体内に放出し、能力を高めるパーツ、同じように恒常性を保つための内蔵パーツなどが存在する。《人工性器》も存在するが、生殖機能を有したものはいまだ開発されていない。体表または皮下に装甲板を張り、防弾機能を持たせた《金属皮膚》は戦闘用。また、脳に損傷がある場合、超小型ＡＩを搭載して器官の運動をサポートさせることもできる。

⑦　ファッションサイバー

各人の外見を変化させるパーツ：《人工皮膚》《人工爪》《人工髪》、変色など非実用的な機能を搭載した《人工眼》などがある。

内面から外見を変化させるもの：理想的な骨格やプロポーションを形成するパーツ。《人工骨格》《シリコン》など。

その他：体内で香水を生成／発生させる《香汗腺》、体内で発生する可燃ガスを回収し、口から吐き出す大道芸用のパーツなど。

2．サイバーパーツの動力

バイオ系サイバーパーツは、その構造がよく生身の肉体に似ているため、血液などから必要なエネルギーを吸収できるものが多いようだが、非バイオ系のサイバーパーツはそう簡単にはいかないだろう。

サイバーパーツは内蔵されるものだから、なるべくコンパクトに設計しなくてはならない。そして動力源は電気もしくは化学反応式だ。たいていは、バッテリーやケミカルリンゲル液という高エネルギー化学反応液で作動する。

動力に関しては、生体のエネルギーを巧みに利用するタイプのものもある。例えば微弱な生体電流を利用する感覚系のもの、筋肉の動きで発電するバッテリー内に電気を貯めておくタイプ、太陽電池などを内臓したタイプなどがそれだが、いずれも消費エネルギーがさほど多くないパーツに限られるだろう。

3．ケミカルリンゲルと筋力系サイバーパーツ

人工筋肉の埋め込みは戦闘志向のサイボーグが必ずといっていいほど行なう手術だろう。ここではこの代表的なサイバーパーツである、人工筋肉システムについて解説しよう。

ケミカルリンゲルはバッテリー液のようなものである。数種開発されているが、液体が適切な割合で混合されることで大きなパワーを生み出すのがエイドリアン式、高分子フィルター内で混合液が分離されたときにパワーを発生させるタイプはタカノ式と呼ばれている。この２種が現在もっとも効率的かつリーズナブルな方式とされているが、ちょっとした衝撃で暴走を起こすエイドリアン式より、タカノ式のほうが安全性が高いので、そのシェアには次第に開きが出てきていると言われている。

さて、人工筋肉のつくりは種類はあれど、どれも似たようなものだ。筋肉筒と呼ばれるチューブ内にこのケミカルリンゲル・システムがパックされ、脳からの信号に従って、生身の筋肉のように伸縮を行なうという仕組みである。筋肉筒はそれだけで独立して動く閉鎖系システムだが、生身の肉体に埋め込むことを考慮して、筋肉筒のデザインは本物の筋肉に酷似している。

手術のさいは皮膚を切り開き、ほかの筋肉に沿わせるようにして筒が埋め込まれていく。

筋肉筒にはほかに出力調整リミッターや、高級なものだとリンゲル液濾過システムが付属している。

リンゲル液は化学反応によってエネルギーを発生させるが、長期間使用を続けると液が劣化して、使い物にならなくなる。使用者は筋肉が完全に動かなくなる前に、信頼できるサイバークリニックに行って液交換をしてもらうか、自分で交換をしなければならない。フルボーグは全身がこの筋肉筒で作動しているので、重大な問題だろう。

交換は身体のどこかについているであろう液交換口を開き、そこから劣化液を取り出した後、新しい液を補給すればＯＫ。ハーフボーグはそれぞれの筋肉筒に注射針を刺し、劣化液を取り出した後、新しい液を封入する。定期的に注射器を使用するその姿は、事情を知らない者から見れば、ジャンキーのようにも映るかも知れない。

４．筋力強化の問題

筋力強化は頻繁に行なわれるサイバー化手術だが、ハーフボーグにとってはなかなか難しい問題を抱えている。ハイパワーを生み出す筋肉筒だが、個人の限界を超える強化を行なえば、残った生身の方に多大なダメージを与えることになるからだ。

確かに理論上は皮膚内に埋め込めるだけの筋肉筒を内蔵できるが、肉体がそれについてこれないというようなことがままある。

例えば腕を強化したのち、(その想定パワーならぶち破れるであろう)コンクリートの分厚い壁を殴ったとしよう。しかし筋力だけ強化しても骨はそれにはついてこられない。恐らく彼は骨折するだろう。では、腕全体をサイバー化してみる。強大なパワーを秘めた金属の義手ならばコンクリートは粉砕できる。しかし、今度は義手の接合部である肩の骨がバラバラになりかねない。

つまり、生身の限界を超えるパワーを身につけても、どこかがついてこれず、必ず障害が残るということだ。これがちょっとだけの強化なら、つまり、少なくとも己の肉体の限界までのパワーを普段から繰り出せるようにと考えて強化したのなら問題はないのだが。

ハーフボーグは本人の生来の能力を強化するのが限界だろう。それを超えるパワーを望むなら、フルボーグに脳を移植するしかない。



LESSON 3
サイバー手術の実際とデメリット[CYBER-OPERATION]

ここでは、サイバー手術についての情景やサイバーパーツによって引き起こされるデメリットなどを紹介する。

1．サイバー手術の実際

サイバー化するには、どうしても手術を受ける必要がある。サイバー手術は一般の病院でも受けられるが、サイバー手術専門のサイバークリニックでやってもらうべきだろう。悪質なクリニックも中にはあるが、やはり専門家に任せるのが正解だ。

サイバー手術に必要な(パーツの価格も含めた)費用や時間(手術の所要時間、手術後の回復／リハビリ時間)は、肉体の部位やどういった種類の手術を行なうかによって大きく幅がある。ここではいくつかの例をあげて、サイバー手術の実際についてイメージをまとめてみよう。

A．センサー系サイバーパーツの手術

眼や耳など、身体のほかの部位にそれほど影響を及ぼさない手術はごく簡単に済む。頻繁に行なわれる手術なので、簡単な健康診断のあと、専用の自動手術ベッドに横たわれば30分～1時間で手術は完了。

所定のサイバーパーツにつなげられた神経接合部は手術によって疲労しているので、普通は手術当日～最大3日後くらいまでは安静にしている必要がある(タフな人なら術後すぐに活動できる)。あとは正常作動確認／術傷経過を見るためにクリニックで診断をすれば終了だ。

ちょっと恐い話

健康で五体満足な者が、クリニックでサイバー化するのは日常的に行なわれていることである。……しかし、サイバーパーツに交換した後、いらなくなった生身の身体はどこにいってしまうのか?

この疑問に正確に答えられる者はあまりいない。法的には「サイバーパーツ交換によって不要となった肉体」はただの生ゴミとして扱われる。もちろん、手術を受けた者が保管しておきたいとか、持ち帰りたいと言った場合は、(肉体の価値がどうであれ)その言い分が優先される。

どこのクリニックであれ、肉体はどうするのかと質問されれば、「ゴミの日に出す」「焼却炉で焼いてしまう」と答えるはずだ。しかし、あなたの住まいの近くにある合成肉缶詰工場にクリニックの救急車がよく出入りしていないだろうか? 非(ノン)サイバーを貫いているのに、いつまでも若々しい老人が近所にいるなんてことは?

処理の仕方はクリニックに任せられているので、部外者が口をはさむことはできない。

ただし誤解のないように付け加えるなら、人間の死体はとてもうまい儲けの種にはならない。少なくとも、合成肉以上の値段で取り引きされることはないし、若い肉体に脳を移植した者がボディを高い値段で買い上げたという話も皆無だ。死体売買は陰で確かに行なわれているが、流通ルートが確保できなければ商売はできないし、そのシェアもごくわずか。さらにこういった商売に携わる者はどこに行っても死刑執行人以上に忌み嫌われる日陰者だ。

ちなみに人間の身体に別な人間の器官を移植するのは、とんでもなく難しいうえ、メリットもあまりない(手術の成功率は40%)。サイバーパーツ／フルボーグは移植を前提に開発されたものだが、人間の身体には各人微妙な違いがあり、ぴったりあったものを探すのは至難の技といわれている。

ただ、アーティストやエリート戦闘部隊員などが使用する高級なパーツは極限までの微調整が可能なので、本人が納得するまで何度でも丹念に調整を行なっていく。診断後も、定期検診を受けるべきなのだが、たいていの人は面倒くさがってクリニックに足を運ばない。

B．運動系／骨格／義手・義足／
　内臓のサイバー手術

筋力強化や反射神経強化などの運動系、そのほか全身のバランスに影響を与えるようなサイバー手術の際には、どうしても専門家の助言が必要だろう。

ボディデザイナーは患者の生体機能を詳細に調べて、なるべく患者の要求に答え、かつ手術後の機能障害が発生しない範囲の「設計図」を組み立てていく。ヤミの手術屋だと、いいかげんなボディデザインをする所や、単に患者の要求どおりに手術をしてしまう所もあり、いざというときや無理をしたとき、致命的な故障が発生することもあるので注意しよう。

さて、患者が設計図に納得すれば手術開始となる。これも普通は設計図をもとに手術ベッドが自動的に手術を行なう。所要時間は（その規模にもよるが）3～60時間くらい。短時間の手術ならそれほどスタミナも消耗しないので、術後すぐに動き回れるだろう。手術が長引けば、回復するまで1週間くらい入院しなければならないかも知れない。

回復したら機能テストやリハビリテーションを行なうが、リハビリの手段はクリニックの方針や所有する機材によってさまざまだ。昔ながらにトレーニング機器で新しい身体に慣れさせる場合もあるし（こちらのほうが確実だが、時間はかかる）、トレーニングタンクベッドを使って、睡眠学習プログラムで短時間のうちに慣熟することもできる。



なかなかに大変な行程だが、一度この手のサイバー手術を受けたなら、2度目からは普段の生活の中で身体に慣れていってしまうことも可能である。実際、傭兵やハンターなどは仕事前の前金でちょっとしたサイバー手術をし、そのまま戦場に赴くケースも多いとのことだ。

C．オプション系サイバーパーツの手術

つまり腕や脚に内臓される武器であるとか、生体モニター、薬物放出ユニットなどの手術は簡単に済む。

こうしたオプション装備はどれもごく小さいつくりだし、たいていはユニットごとの閉鎖系なので、身体のほかの部分に影響を及ぼすことはあまりなく、使用者がその使い道を

あらかじめ知っていれば、リハビリすら必要ないだろう。

ただし、特に射撃武器を内蔵した場合は、訓練で射撃センスを確かめておくことは大事だし、普段から通常武器以上によく手入れしておかなくてはならない。内蔵武器が整備不良などで暴発でもしようものなら、使用者はきっとひどいダメージを受けるはずだ。

D．人工皮膚などのサイバー手術

人工皮膚、人工触膜など全身を覆う形のサイバーパーツの手術には2とおりある。

ひとつは廉価版のタイプで、機械によって全身の皮膚をはがして張り替えるというもの。もうひとつは高級品やバイオ系パーツで、全身を専用液に浸すことで、皮膚そのものを溶かして、ゾル／ゲル状の組織を置換するという技法である。

前者の方法は疑似感覚というべきもので、後者はより生身より（機能／感覚／感触面で）性能のよい新しい皮膚を手に入れることができる。

E．ファッションサイバー系のサイバー手術

この部類のパーツの中には、以上4項目にも該当するものがあるが、よりエステサロンでの処方に近い手術が行なえるようになっている。

実用的なものでないので、パーツそのものがほかの生身部分に負担を掛けないよう考慮して設計されているし、手術も短時間で済むようになっているのが特徴だ。シリコンを注入するだけ、特殊な液を皮下注射するだけ、もっとも簡単なのは薬を服用するだけなどというのもあるが、これはドラッグとして扱うべきものだろう。

人工性器もファションサイバーとして扱うべきものだが、一般にこの手のパーツを使いこなすには、長時間のトレーニングが必要とも言われている。

F．バイオ系サイバーパーツの手術

バイオ系パーツは非常に高度な科学技術を駆使して開発された高級品である。非バイオ系パーツに比べ、使用時の違和感がほとんどなく（とは言っても本人が慣れてしまえば結局は何でも同じだが）、柔軟性／機能性も抜群だ。

しかしながら、手術後の回復にかかる時間も短いものではない。これはバイオパーツが肉体に融合するということを意味している。また、寿命は限られているし、メンテナンスにも手間がかかる。それでもバイオ系パーツは人気の高い商品だろう。

G．フルボーグへの脳の移植

フルボーグへの脳の移植、または義頭への脳移植手術自体は、自動手術ベッドが正確に行なうので、以外に簡単だ。

脳の仕組みは、いまだ完全には理解されたわけではない。しかし、少なくとも脳髄と全身の神経とのかかわり、信号のやりとり／接続の仕方などは完全に解明されている。

フルボーグ開発のアプローチは軍や政府主導で行なわれたため、一般サイバーより高度な機材が使われている。個人にあわせて完全オーダーのボディが設計されることは滅多になく、たいていは脳外科に特に詳しいボディデザイナーが使用者の脳のクセを1週間にも渡って調べあげ、脳が入るボディの調整を行なう。さらに通常のサイバーパーツ用のインターフェイス（脳信号と各パーツの仲立ちをする信号変換／自動調整機）より高度な総合インターフェイスの調整を行なったのち、まる1日かけて手術が実行される。回復は個人差もあれど1週間～1か月くらいだ。

リハビリは根気のいる作業だが、よほど安

いボディでないかぎり、微調整機能は万全なので、通常は1か月、長くても半年ほどで完璧になるとされている。

これが手術の全貌だが、旧式または廉価版のフルボーグはユーザーフレンドリーとは言えず、移植後も一生不自由に感じたり、原因不明の機能障害に悩まされることがままあるだろう。

フルボーグ手術は街中のボディクリニックでも受けることができるが、本当は専門のスタッフがいないと無理な仕事だ。あまりに手間がかかるので、手術後のアフターサービスも完全ではない。といっても一般人がアーミーのフルボーグ養成所などを利用することはできないから、フルボーグになるなら、リハビリに血のにじむような努力を重ねることを覚悟すべきだろう。しかし、ボディを使いこなすことができるようになれば、その人はそれこそ人間を超えたスーパーマンとなるのだ。

2．サイバーテック弊害／サイバーパーツ症候群

ＭＨワールドでは、サイバーテクノロジーはその世界のなかで重要なフレーバーだ。サイバー化／サイバーパーツは22世紀に生きている人々にとってサバイバルに必要な手段であり、生活に必要なアイテムには違いない。

しかし、完全に便利なものはこの世にないだろう。サイバーパーツにも数々のデメリットがあり、安易にサイバー化する人々の一部はその報いを受けているし、あるいは深刻な社会問題にまでなっている。これらを、専門家はサイバーテック弊害、もしくはサイバーパーツ症候群(シンドローム)と総称している。

Ａ．強化中毒／健康中毒

サイバーテック弊害のなかでもっとも多いのは、それを凶器とした暴力犯罪、あるいはテロリズムだ。別な見方をすれば(社会学・心理学の専門筋によれば)、これは「弊害」でなく、「精神病」であるともいえる。サイバーパーツ症候群の中でも、メンタルヘルスへの害は群を抜いているが、このケースでは、肉体を強化した犯罪者が、己の力を過信して暴力犯罪に走るということだろう。この手の患者は、肉体強化の費用のために強盗殺人を繰り返す

細胞再生ドック治療

サイバー化を拒む者たちは大ケガをしたらどうしたらいいのだろう。MHワールドでは、バイオ系の科学技術もある程度は進んでおり、細胞再生という手段で欠損した肉体を復元することができる。ただ、この方法はサイバーパーツに交換するより手間と時間と費用がかかり、大きなクリニックや病院でないと治療を受けることはできない。

患者は患部を細胞再生液に浸し、ずっと入院し続けなければならない(腕１本の再生に約１か月で、費用の相場は$50,000)。また、再生後も時には機能障害が残ったりする。

しかし、細胞再生技術は小規模のケガの回復に重点をおいて研究されてきたので、肉が削り取られるなど、運動機能や骨格に支障のない、ごく小さな(＝サイバーパーツに交換しにくいような)ダメージの場合は割合スピーディーに、かつサイバーパーツに交換するより安く治療できるというメリットも持ちあわせている。

サイバー化か、細胞再生か、ケガの度合いで治療法を選ぶのが賢いだろう。

のが常だ。よりうまく犯罪をこなすために肉体強化したはずが、そのうち《強化中毒》になってしまうわけで、ＭＨワールドの暗い時勢を反映している。犯罪者でなくとも、知らずに肉体の強化に命をかけることになりやすいのが傭兵やハンターである。

似たようなケースで、中流市民がかかりやすいのが《健康中毒》。特に自然環境が劣悪なメガ＝シティでは、普通に生活しているだけでもだんだん不健康になっていくので、市民は病気や死の恐怖からのがれるため、必要ない部分までどんどんサイバー化していく。30代のサラリーマンが戦闘フルボーグに脳を移植し、ローンは返せず、リハビリにも失敗して絶望、などという悲惨な例が報告されている。

暴力犯罪について、武器を内蔵したサイバーパーツの売買が公然と行なわれているのも問題かも知れない。市民の自衛のために武器が必要なのは仕方ないことだが、隠し武器は非常に厄介なものだ。

Ｂ．そのほかの精神疾患

ネオサイバーフォビアとしてひとまとめにされている。いわゆる過去の世紀に見られたサイバーフォビア（理解不足からコンピューター／ハイテク情報機器へ嫌悪感を抱く疾患）のサイバーパーツ版だ。

非（ノン）サイバーを貫く人々の何割かを含め、サイバー化した人々の中にも生身の肉体を捨てた罪悪感／後悔の念にかられる者がいる。その原因／きっかけはさまざまだが、サイバーパーツがある日突然故障したらどうしようとか、機械の身体だからもう人間じゃないんだとか、そういう感情面での思い込み、また、リハビリがうまくいかなかったための疲労からくるストレスなどが主であろうと言われている。それと、暴力犯罪者の大部分は戦闘サイバー、ダウンタウンの住人はファッションサイバーを盛んに行なうので、そのあたりから嫌悪感／罪悪感／劣等感をおぼえるようになったのかも知れない。

この手の末期患者は自殺願望／絶望感でいっぱいになるらしい。

Ｃ．サイバーパーツの暴走

サイバーパーツは一般に広く普及している。もちろん一定水準以上の安全性が認められたからだが、この一般普及がサイバーパーツの質の低下を促してしまった。ヤミで製造／取り引きされるパーツ、いい加減なクリニック

サイバニック・オペレーションのベストパートナー

安芸津総合肉体改造館

〈チバ本館・戦闘パーツ館・エステ館・人工臓器館・フルボーグリハビリセンター〉

★　スペシャルアドバイザーに元ネオ＝アップルSGB大尉　E．コスナー氏を迎えて、戦闘パーツ館は大きくパワーアップ！！

★　新犬神精機製のオートオペレーションユニット導入！

★　ただいまご来店の皆さまに人工筋肉トリートメントをサービス中！

ミレニアム東京　チバ新区　フジミストリート

《サイバークリニック街》交差点前　安芸津肉体改造クリニック

で取り付けられたパーツなどは暴走事故を起こすことがある。

サイバーパーツも機械だから、故障／事故が発生するのは仕方ないことかも知れない。これに関しては、各人がそれぞれ保全を怠らないようにするしかないだろう。

顕著な例では、腕に内蔵したショットガンが暴発し、婚約者をミンチにしてしまったハンターなどが知られている。

D．不適合症

ＭＨワールドには、多種多様なサイバーパーツがそろっているが、大量生産されたパーツに比べ、各人の肉体のディティールは十人十色だ。いい値段を取る高級サイバークリニックでは、執刀医が万全な手術をするだろうが、普通のクリニックでは、すべてが機械任せとなる。これでは微妙な個人ごとのクセは無視されるだろう。

リハビリがうまくいかない、どうしても不自由な感じがする、といった症状は、単に気のせいではなく、サイバーパーツ不適合症になったのかも知れない。つまり手術自体は成功していても、そのパーツと肉体との相性が悪いとか、治りきる前にちょっとした衝撃がごく細い神経にダメージを与え、断線しがちになっているという病気だ。悪化すると神経の回復も不可能になることがある。

E．感染症／ウィルス

いい加減なクリニックでは不潔な場所で手術を行なったりする。当り前以前のことだが、こういった状況下では手術個所にバイキンが入り、かからなくてもよい感染症に苦しめられることになるだろう。

また、生体に影響を及ぼさないのに、金属や合成樹脂に害をなすウィルスはサイバーパーツにダメージを与える。本来かからなくてよい病気に、サイバー化したがためにかかるということだ。毒性大気、酸性雨も金を出して買ったサイバーパーツを痛めるので、損した気分になるだろう。

バイオ系パーツの場合はもっと深刻だ。バイオ系パーツに導入されているいくつかの新技術はまだ完全に研究がし尽くされたわけではないし、バイオハザードにも注意を怠ってはならない。

特に汚染された自然が、バイオ系パーツに想像もできないダメージを与える可能性は大だ。

バイオ系パーツは生体パーツと非生体パーツで構成されていることが多いので、生体へのダメージと非生体へのダメージ、この両方に用心しなければならないという、非常に面倒なパーツといえる。

F．盗難／強盗

非力な者がサイバーパーツをこれみよがしに身につけていれば、金目の物を持っていなくても、たちまち襲われるだろう。サイバーパーツそのものが金目の物であり、ダウンタウンの犯罪者たちはこうした物を売って生計を立てている。こうなると、おちおち路上で酔いつぶれることもできない。泥棒に殺意がなかったとしても、翌朝には両脚が持ち去られ、どうしようもなくなるということもあるだろう。

最近ではサイバーパーツを狙った犯罪が多くなっている。殺されなくても済むケースだったとしても、心臓をサイバー化していれば、それを持ち去られてしまうわけだ。殺さないと外せない金目の物をぶら下げて歩かなくてはいけないわけだから、誰も彼もがサイバー化するという今のご時勢も犯罪を助長していると言えるかも知れない。

国際サイボーグ協会

国際サイボーグ協会（ＩＣＢＡ）は2132年に結成された世界的規模の組織だ。

社会にサイボーグが認知されるようになるまでは相当な時間が費やされたが、その過程でサイボーグの人権や権利を守るローカルな後援組織は各地ですでにできあがっていた。国際サイボーグ協会はそれらを統合し、ローカル組織どうしのネットワークの仲立ちをするべくつくられた完全に中立な非営利団体である。

まっとうな手段（ヤミ改造でないということ）でサイバー化した者は、この組織への加入を勧められる（強制ではない）。加入者は協会の定めたいくつかの規約を守り、社会への貢献を義務づけられるが、そのかわり協会の提供するサービスを受けられ、社会からの信用を得ることができる。

サイボーグ協会はもともと社会において少数派であるサイボーグたちの駆け込み寺のような存在だった。しかし、サイボーグが一般化した2130年代以降の社会では、ところによっては、逆にサイボーグが生身の人間を差別するような傾向さえある。協会のトップたちは、自分たちの組織の立場を中立的なところにとどめるため、多種多様なサービスを行なうことにしたのである。

サイボーグ協会では以下のような業務を行なっている。

①サイバーパーツの安全性テスト：

非合法、危険、あるいは質の悪い製品を駆逐するための措置。なるべく多くの新製品を独自にテストし、問題のある製品については、生産者／ユーザー両方に警告する。

②サイボーグの人権／権利の擁護：

サイボーグであるがゆえに法的に不当な扱いを受けた場合、裁判などのサポートをする。サイボーグ差別を行なうような地域に擁護法の制定を求める。

③サイボーグ規約作成：

サイボーグが社会に貢献するための規約や規範、協定を制定する。ゆえにサイボーグ協会に属する者は、常に品行方正な行動をとらなくてはならないのである。

④サイボーグ犯罪防止サービス：

各行政府にサイボーグ犯罪の防止策、ノウハウをアドバイスする。対サイボーグ兵器の開発を援助する。

⑤サイボーグの精神カウンセリング：

協会所属の、悩めるサイボーグたちをカウンセリングする。

サイボーグ協会は共同組合的な組織だが、巨大になってしまったため、圧力団体と評価されることも多いようだ。しかし、少なくとも今までは企業間の謀略に荷担したことはない。

LESSON 4
風変わりなフルボーグたち[FUNNY FULBORG]

フルボーグは当初、人間を超えるために開発されたボディだが、よくよく考えるに、人間型をしていなくても、というより人間型をしているからこそ限界が見えているというところがあった。

ここでは、最近多く出回り始めた変わったデザインのフルボーグを紹介していく。

A．箱型フルボーグ

この箱型サイボーグは俗に《ジェムスン・タイプ》と呼ばれていて、脳の入った強固な生命維持ユニットに車輪およびマルチ作業ハンド、各種センサーがついているという形状だ。

ユニット本体は物理的な攻撃に対してオールマイティな防御力を持っている。人間型サイボーグより頑丈で、圧力、熱、衝撃や腐食にも強くできており、また、真空中でも１週間は生きながらえることができ、小火器の攻撃を受け付けないというのがセールスポイントである。暗殺や事故など不慮の死を病的なまでに恐れるＶＩＰのために開発されたボディだ。

B．マルチボーグ

もっとも進んだサイボーグであり、いまだ一般には公表されていない。有力アーミーなどに少数ずつ存在するが、トップシークレットということだろう。

これの本体は、脳だけが収められたフットボール大のユニットだ。もちろん、これだけでは何にもできない。ボディは作戦に応じて使い分けるため数種が用意されている。要するに、脳ユニットはボディにセットされ、司令塔として扱われるわけだ。マルチボーグは実に人道を無視したコンセプトに基づいて制作されているが、ボディの方も負けず劣らずといったものばかりである。

もっとも頻繁に使用されるのが、全長80mにも達する宇宙戦闘用ボディ。大型宇宙戦闘機か小型戦闘艦ほどもあるこのボディは大推力を駆使し、数10種もの強力無比な武装が満載されている。

同じように水中用ボディは、全長20mほどの潜水艦型で、武装も潜水艦並みというもの凄さ。

ほかに人間以上の機動性と柔軟性、耐久性を備え持つ、ゲリラ任務用のクモ型ボディがある。どんな高性能サイボーグでもこれには勝てないだろう。

マルチボーグは普段の生活で使用するための人間型ボディも持っているが、各ボディの操作ギャップをどうやって埋めているのかは興味深いところだろう。

C．メガボーグ

メガボーグあるいはギガボーグと言うのは、巨人サイボーグのことだ。戦闘目的で、体長３～20mまで、何種類かのメガボーグが各地で少数だけつくられたが、これも人道から外れているし、第一あまり実用的とも言えない。だいたい、こういったボディに脳を移植した者はどうやって日常生活を送ればいいのだろう？　メガボーグ村をつくって生活すればいいのかも知れないが、実際にはヴァーチャリティシステムで、一般人の生活をしていると思い込ませているようだ。

D．修行用フルボーグ

宗教が蔓延したＭＨワールドではこういったモデルも需要がある。ボディ形状は、腕も脚も眼もないただの棒状であるとか、岩を模したものなどさまざまだ。要するに、厳しい苦行（カトウー）を自らに課す修行者が文字どおり無我の境地に達するため、この即身仏的なボディに脳を移植するのだ。

我々のような俗世の者には理解できない行動だが、彼らは何の外的刺激を受けない内宇宙で聖者となるのだろう。はたから見れば、死人と同じである。

だいたい、どのモデルも動けない／見えない／聞こえない／しゃべれないのだ。悟りを開いたとき、聖者はどうやってそれを私たちに伝えてくれるのだろうか？

E．医療用外骨格システム

エクソスケルトンと呼ばれるこの装置はサイバーパーツより不格好だが、より安価である。骨組みだけのパワードスーツだが、民間用なのでパワーは人間並みしかない。

身体の不自由な人、大けがで動けない人のための医療器具であり、全身のわずかな動きや音声入力、サイバーリンクなどによって使用者があるていどまで健康人と同じように動くことができるというだ。

サイバーテックがこれほど発達しているのに、なぜこんなものがあるのか、その理由はさまざまである。ケガをしてもサイバー化したくない人、医学的な問題からサイバーパーツをうまく作動させられない障害者、貧乏でサイバーパーツが買えない人、月面都市で生まれ育ったため地球の重力に耐えられない人などのためにこういった機械があるのだ。

F．サイバーアニマル

上流階級の家庭ではペットを飼うのが常識だし、中流市民でも運がよければミュータントでない愛玩動物を飼うチャンスに恵まれるかも知れない。いずれにせよ、人間以外の動物はみな、ＭＨワールドでは絶滅寸前でかけがえのない生物だ。

単にステイタスとしてペットを飼っている者もいるが、ペットを家族のように扱う人間も結構多い。また、身近にいるペットが同時に護衛もしてくれれば、と考える者もいるだろう。そんなわけで、ペットの脳を内蔵した動物型サイボーグボディ（そしてそれに数種の兵器を内臓したタイプ）もよく売れているようだ。

ペットが死ぬ前に早々に脳移植することもあるし、死の直後、サイバー化して命を長らえさせることもある。

ところで、サイバーアニマルについては嫌な話もよく耳に入ってくる。ネオ＝アップル、シンクレア財団の大立て者であるグゲンハイマー夫人の無口でハンサムな愛人アレクが実はフルボーグであり、その頭部には夫人の愛犬の脳が入っていた、などという猟奇じみた逸話は上流社会ではよくあることだ。



LESSON 5
サイバーパーツセレクション[CYBERPARTS SELECTION]

サイバーパーツは浸透した科学技術だけあって、さすがにその種類も豊富だ。

世界的なサイバーパーツカタログ・メディア・チャンネル《オフィシャルモード》のサービス情報によれば、現在出回っているサイバーパーツは全部で数千種類にも及び、その関連商品はその数倍だとのことだ。サイバーパーツを基幹産業にしている支配企業の存在を考えれば、当然かも知れないが、人体を構成している部品の多さには、あらためて驚かされるのではないだろうか？

ここでは《オフィシャルモード》カタログに掲載された、多彩なパーツたちを、(わずかながら)紹介していくことにしよう。

メガテック　ブライト・タトゥー21
科学技術局長賞受賞商品。暗所で光る刺青入り人工皮膚で、刺青パターンは500種も用意されています。お好きなデザインをどうぞ。太陽電池で稼働するので、動力はまったく必要ありません。

制作者不詳　コレダー・アーム
サン＝アンジェルスのとあるマイスター(職人)の手になる武装サイバーアーム。瞬間的に５万ボルトまでの電流を発生させることができますが、ショックは使用者の命を奪ってしまうこともあります。

佐川臓器　トリート・リキッドＭ７
２リットル入りの人工血液。この液体はバイオ系サイバーパーツで、ミクロン単位のＭＭ(マイクロマシン：超小型精密機器)が多数封入されています。人工の白血球や赤血球、血小板はより健康な生活を保証してくれるでしょう。

クーパー工学　チタン・ボーン
軽くて強力なチタン合金製の骨。完全オーダー品であり、専用スキャナーを使用してあなたの骨格と寸分違わないチタン骨を複製します。骨の作成時にはナックル突起またはニー突起の整形も可能です。

ＩＭＩ　ネシュールＡＦ
陸戦用のフルボーグボディ。格闘戦重視の高機動モデルですが、胸部にはＩＭＩ社が開発した新兵器、ＥＣＭ兼用ソニックバスターを内蔵しています。電子戦はもちろんのこと、広範囲の敵にダメージを与えられるのがセールスポイント。

ジェンソン＆ジャッキー　プラッカー
バイオ工学を駆使した形状記憶入れ歯。プラッカーはあなたの感情に反応してさまざまに姿を変えます。例えば、野菜を食べるときには全部が草食獣のような臼歯に、そして戦闘時はヴァンパイアのような牙に。



CHAPTER 4

ネットワーク／サイバースペース

MHワールドにおける総合電子情報網は《ネットワーク》と呼ばれており、人々の生活になくてはならないものとなっている。

20世紀現代においても、情報産業は非常に重要な役割を担っているだろう。現代の情報網が極限まで発達した姿がMHワールドのそれであり、《サイバースペース》は、人間の意識そのものがネットワークに入り込んだとき認識される夢の別次元なのだ。

LESSON 1
ネットワーク[NETWORK]

まずはネットワークとは何であるか、そしてその役割と構造、種別などについて総合的に説明しよう。

1．ネットワークとは?

ＭＨワールドでは、人間の生活空間のすみずみまでがコンピューターネットワークにより管理／運営されている。これは人間がコンピューターに支配されているということではなく、個人が社会とコミュニケーションをとるさいの(より便利な)仲立ちとして存在したり、またあらゆるハードウェアのコントロールのアシストなどを引き受けている(労力の軽減)ということだ。

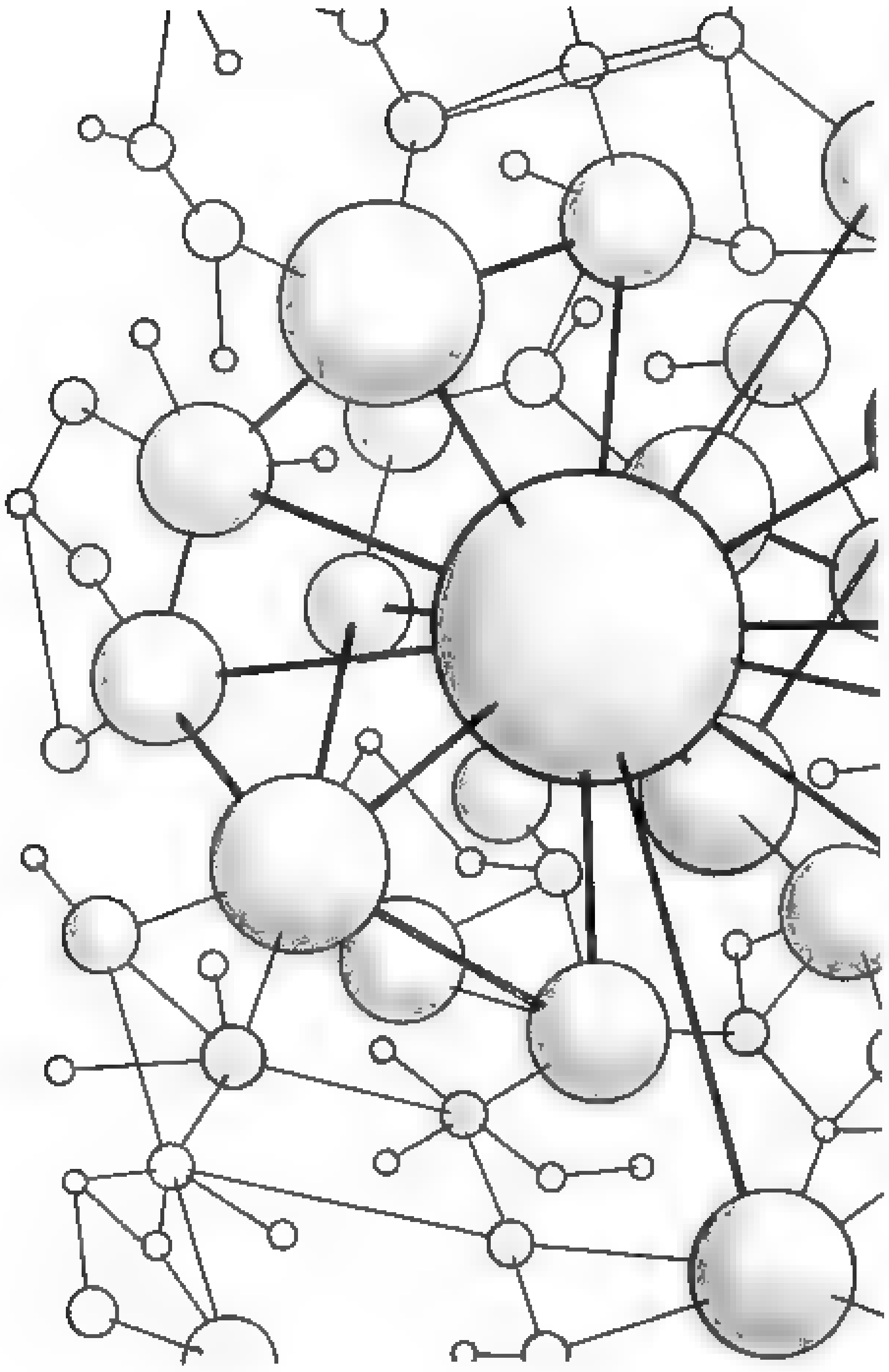
ただし、人類とその社会がネットワークに依存しているのは確かであり、ネットワークの混乱はすなわち人々の生活の混乱に直結しているといえるだろう。

2．役割

いちばん大きく人類に貢献している役割は通信と情報の管理である。情報が生きていくうえで重要なファクターであるのは誰でも認めるところだ。

この情報を受け取り活用するのは人間ということになるが、ネットワーク上では受け取った情報を処理したり、運用することも行なわれる。





これが人間の労力を軽減し、または人間では処理しきれない情報の活用を可能にしている。生産、輸送、交通、保安システムのほか、新たなものを生み出す研究にしてもネットワーク中に存在するＡＩを使えば造作もないことだ。

このほか、ネットワークは数々の娯楽をも提供してくれるだろう。

あらゆる分野に無数のネットワークが存在し、たがいに情報を絶え間なく交換したり運用しているというわけである。

３．ネットワークの全体像

ネットワークは文字どおり無限に織りなされた「網」の重合体だから、全体像を明確に表すことはできない。

解釈のしかたはいくつもあるが、構造モデルをもって説明がなされることが多い。

大きな核を中心とした重合分子のひと固まりを想像してほしい。ネットワークは中心核から縦横に広がっている。

中央の大きな核、これが世界規模の商用／通信用のネットワーク、《メジャーネット》で、ほかのいかなるネットワークよりも高位な存在だ。

次に、中心核からのびるラインにつながったいくつもの中規模の分子、これはいちばんアクティブで規模も大きな領域で、《ローカルネット》と呼ばれている。世界のあちこちにあるメガ＝シティに付随したかたち、つまり「地域に根付いた」かたちで存在しているので、実用性がいちばん高い部分だろう。

中くらいの大きさの分子－ローカルネット－に付随している、末端のごく小さな分子は《インディーズネット》と呼ばれ、個人営業または趣味で開設されているネットワークを表している。正確にはそれぞれのローカルネットの領域の一部を間借りしていて、メジャー／ローカルネットからさまざまな情報を拾い出してくるという非合法な連中だが、便利なためか利用者はかなり多いようだ。

ネットワークがメジャーネットとローカルネット（＋インディーズネット）によって構成されていることは確かなのだが、無作為に発展してきたこの巨大なひとつの疑似惑星のすべての細かい地理的構造は、誰にもわかりはしない。

ネットワーク全体の管理は人間には不可能で、これからも当分の間はできないだろう。

LESSON 2
各ネットワークのディテール[DETAIL OF NETWORK]

では、次にネットワーク内で区別されている3種のネットについて見ていこう。

1．メジャーネット

メジャーネットはネットワークの中でもいちばん広義で機能的な領域であり、公共性は高くても馴染みの薄い領域と言える。

メジャーネットの主機能は2つあり、ひとつは全世界規模の通信とネットワーク機構全体の管理を行ない、そのデータエリア内に集まってくる情報のうち、特にグローバルかつ有価値な情報を保管することだ。

もうひとつは、各メガ＝シティの都市機能をコントロールするという役割だ。具体的に例をあげるなら、エネルギー施設の管理と統制、各種交通輸送機関の運用と管制などがあげられるだろう。

メジャーネットは、利用者がごく限られており、保管してあるデータの量も多くないため、実際の規模はさほどに大きくはない。

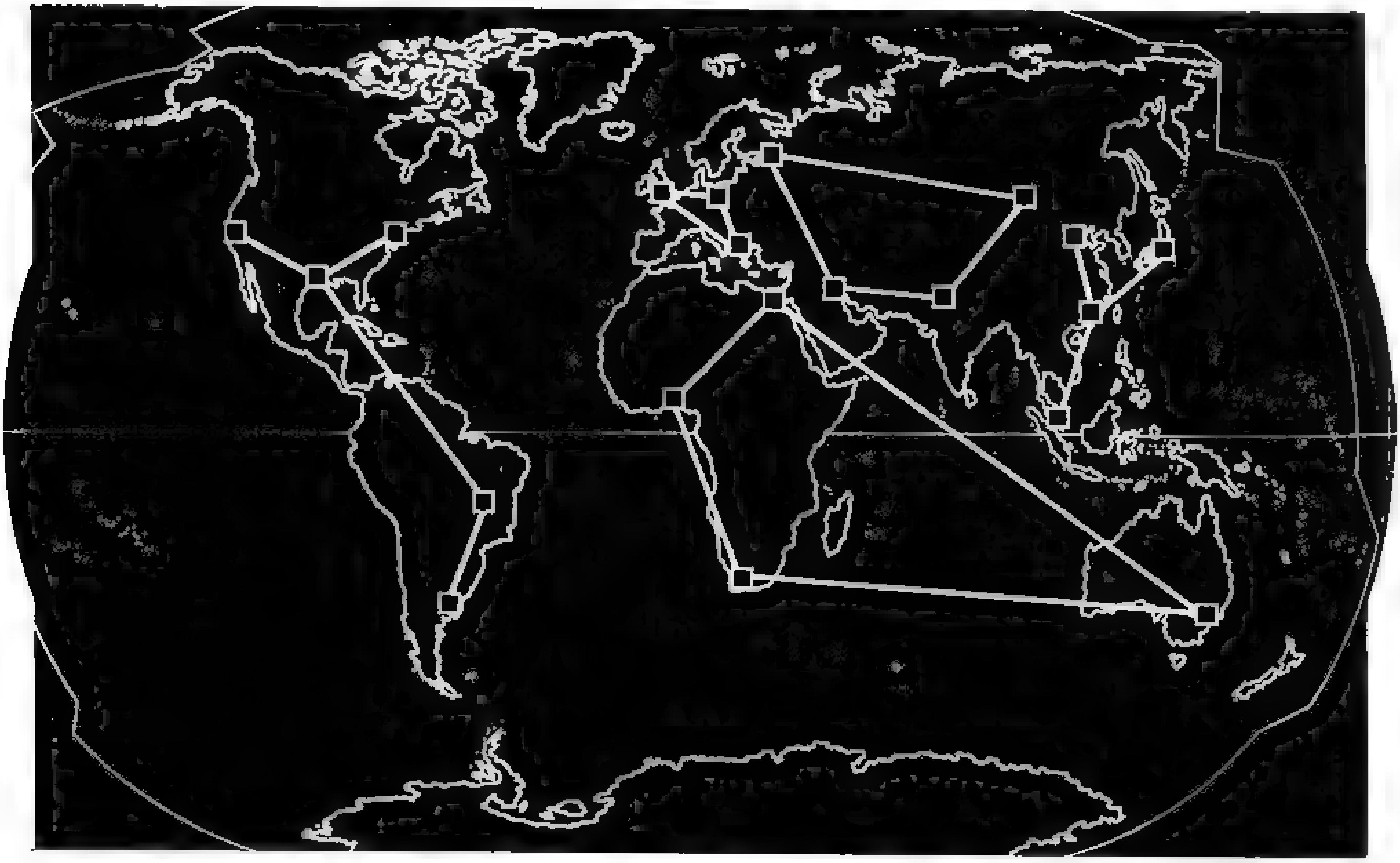
ネットを主催しているのは、国際情報通信機構《IIO》という非営利目的の超国家団体で、支局がそれぞれのメジャーネットを管理する5つのメガ＝シティに置かれている。

2．ローカルネット

スーパーAIが司る(つかさど)都市機能を除けば、各種企業のOA機器類、通常の通話回線、銀行、その他一般に使用されているオンラインと名のつくものはすべてローカルネットに属しており、それぞれ運用が行なわれている。

ローカルネットの主な機能・役割を一言で言ってしまうなら、実際に利用者がコンピューター、およびネットワークからのデータを活用する場を提供することだ。

このデータとは、マスコミ情報、歴史などを含む不変的な時事記録、統計……わかりやすく言えばテレビニュース、株式市場のデータ、天気予報、列車の時刻表、ゴシップ、図書館や本屋に並んでいる普通の本や娯楽の一部(バラエティ番組や漫画)などがそれに当たるだろう。



ローカルネットは、あらゆる情報がプールされている領域であり、企業はもちろん市民も利用できるため、《ハッキング》つまりコンピューター犯罪の70%はここで発生する。

ローカルネットは純然たる営利団体で、ネットを運営しているのは各メガ＝シティの巨大企業の一部門だ。運営は各シティから出る援助金と利用者からネット使用料を徴収することで賄われている。ローカルネットの付随機関としてＡＨＰ（アンチ・ハッカー・ポリス）やニュースネット局などが想像できるが、別の組織として運営されることが多い。

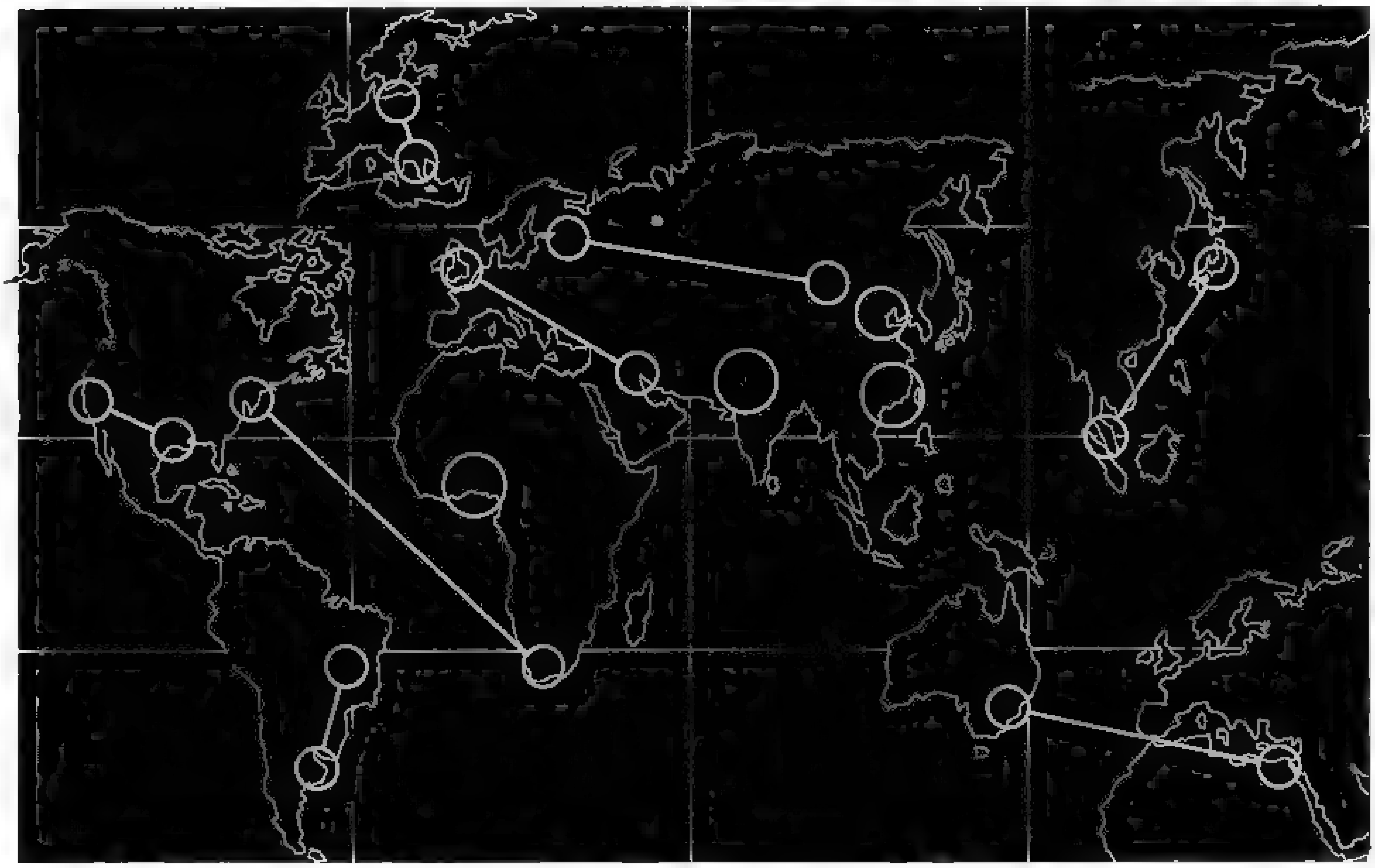
３．インディーズネット

インディーズネットは正確にはネットワークとは言えない。ローカルネット内に存在する同人データエリアを指している。ローカルネットに間借りしているのだから、その大きさの限度は決まっているが、その規模に関してはさまざまである。個人または特定の団体によって開設されているが、利用者が両手の指で数えるほどしかいないところから、何千、何万人もの利用者がいる人気ネットもある。

数にしても「無数」と言い切ってしまった方がすっきりするほど存在する。インディーズネットの開設はふつうは法的に認められていなくて、各行政府当局は随時こうした不法ネット開設者に対し警告を発しているようだ。

インディーズネットは世間から見ればいかがわしい存在には違いないものの、ハンター、ジャーナリスト、犯罪者、捜査官、ハッカーたちにとってはここは貴重な情報源だ。情報を量としてもっとも多く蓄積しているのはローカルネットだが、より濃密な情報やさまざまな裏情報を押さえているのは彼らにほかならないのである。

また、インディーズネット局の中には実に多くの種類の娯楽場がある。ここに集まる者には（悪い遊びをしたい年ごろの）子供たちも含まれる。



4．ローカルネットの構造概念

馴染みが深く、冒険の主舞台となるローカルネットについて、実用的な構造解説を追加しよう。

ローカルネットの管理は高等なＡＩに任されており、それはローカルネット構造の最上段に存在している。この制御システムを《メインフレーム》と呼ぶ。メインフレームはネットワークを支える骨組みのような存在で、データなどを保管しているわけではない。ハッカーにとってさえ興味が湧くところではない。メインフレームに侵入したがる者はシティを混乱に陥れたいテロリストくらいのものだ。

メインフレームの下位に存在するのが《ホスト》ＡＩである。ホスト１機とそれによって制御される縦の列はあわせて《クラスター》と呼ばれる。この無数のクラスターがローカルネットの中枢となるのだ。

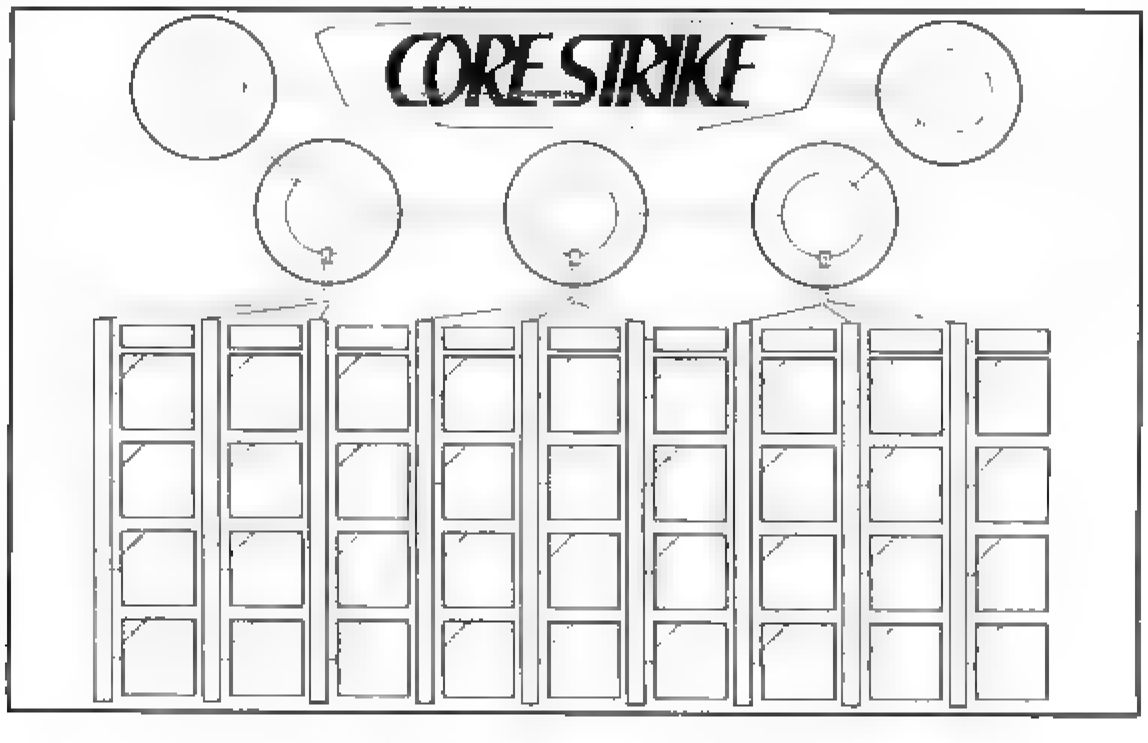
ホストはクラスターから依頼されてくる高度なデータ計算や、ほかのクラスター・メジャーネット・ローカルネットとの通信を行なう部分で、ＡクラスＡＩ相当の処理能力を有している。

クラスターは、概念的には縦一列につながるシステムとデータのかたまりだ。

クラスターをひとつずつ分解してみると、縦に連なる400列ほどの領域になる。これが《グリッド》と呼ばれる、データが収められて作業が行なわれる部分である。

すべてのグリッドの中身はさらに《システムエリア》と《データエリア》に分けられる。システムエリアは同じグリッドに入っているデータを管理するための簡単なプログラムエリアだ。ホストに頼むまでもない簡単なデータ管理（例えばデータの入出力）や計算はここで行ない、ホストにかかる負担を軽減する。データエリアは文字どおりデータが詰まっている「データバンク」だ。

実際にローカルネットを使用する者はグリッドにアクセスしてきて所定の用事を済ます。簡単な用事ならグリッド内のシステムが解決してくれるが、複雑な計算や別のネットワークに用事がある場合、またグリッド内にシステムエリアが存在しないときなどは、ホストに指令が飛ぶ。ただし、ホストは１クラスターに１機しか存在しない。クラスターから同時にいくつもの指令が入ってきたとき（普通は常時いくつもの指令が入ってきている）、ホストはクラスター内の上の方に存在するグリッドからの指令を優先的に解決する。下位のグリッドの者は上位の指令が解決されるまで待つことになるが、エレクトロニクスの発達で、その待ち時間は長くてもせいぜい１秒ほどだろう。



LESSON 3
アクセス[ACCESS]

巨大／複雑／多様化したネットワークはそれを利用する者にも大きな負担をかける。

人類はネットワークをより有効に活用すべく、画期的なアクセス手段を発明したのだ。それが《アクセスファイバー》である。

1．アクセスの手段

ネットワークを利用するためには、シティ内の随所にある端末機を利用することになるだろう。この「ネットワークを利用する」行為は“アクセス”と呼ばれる。

アクセスの手段としては2とおりあり、ひとつがキーボード操作による入出力、もうひとつが各人の体内に埋め込まれたアクセスファイバーによる操作だ。

ＭＨワールドにおいては、圧倒的に後者が普及している。ひとえに操作が簡単で素早いという理由からだろう。

2．アクセスファイバー

アクセスファイバーとは脳から左手指まで埋め込まれたバイオ・ファイバーのことだ。このファイバーの所有者は、端末に指を差し込んで、考えるだけで欲しい情報サービスを簡単かつ素早く受けることができる。このシステムは旧世紀の身分証明、電話、各種マスメディア、銀行、図書館などの役割を一手に担うもので、社会の情報化に関しては究極の域に達していると言えるだろう。

アクセスファイバーは情報を手軽に入手するための機材であると同時に、ＭＨワールドにおける中級市民である(アウトローや難民でない)証でもある。つまり、アクセスファイバーの所持は社会身分度も表すのだ。

3．アクセスファイバーのつくりと機能

アクセスファイバーを機能させるのに必要な脳の部分としてあげられるのは、脳髄前頭葉の前頭前野だ。前頭前野は思考・創造的活動を行なう部分で、アクセスファイバーはここからの信号をダイレクトにネットワークに送ることができる。そして、アクセスファイバー・システムは脳の前頭前野に埋め込まれたニューロ・アクセス・チップとそこから左手中指部まで延びるバイオ・ファイバー・ケーブル、そして中指先端の送受信端子の３つから構成されている。

アクセスファイバーを肉体に埋め込む作業はごく短時間ですみ、手術も専用の機械を使って行なわれるのでまったく安全だ。

機能に関してはごく限られており、また改造は堅く禁じられているので(改造する余地もないほど洗練されているが)、支給または市場に並ぶもののすべては規格品である。

アクセスファイバーの埋め込みは決して強制ではないが、埋め込んでいない者は相当の変わり者と思われる。年齢の制限もないが、普通は６～８歳くらいから埋め込み始めるようだ。

4．アクセスファイバーの細部構造

アクセスファイバーを細かく分解してみていこう。

① ニューロ・アクセス・チップ：

ニューロ・アクセス・チップは直径0.5㎜ほどの筒状マイクロチップで、思考を信号に変換し、バイオ・ファイバー・ケーブルを通して送受信端子に送る働きをする。このチップはバイオ工学の産物で、「生きて」いる。正確には生物の細胞ときわめて似た材質でできており、血液またはそれに類似した培養液中でしか機能しない。本人が死亡した場合、記憶されたデータを残して壊死してしまう。もちろん、人体にはまったく無害だ。

このチップには送信機能のほかに、少ない

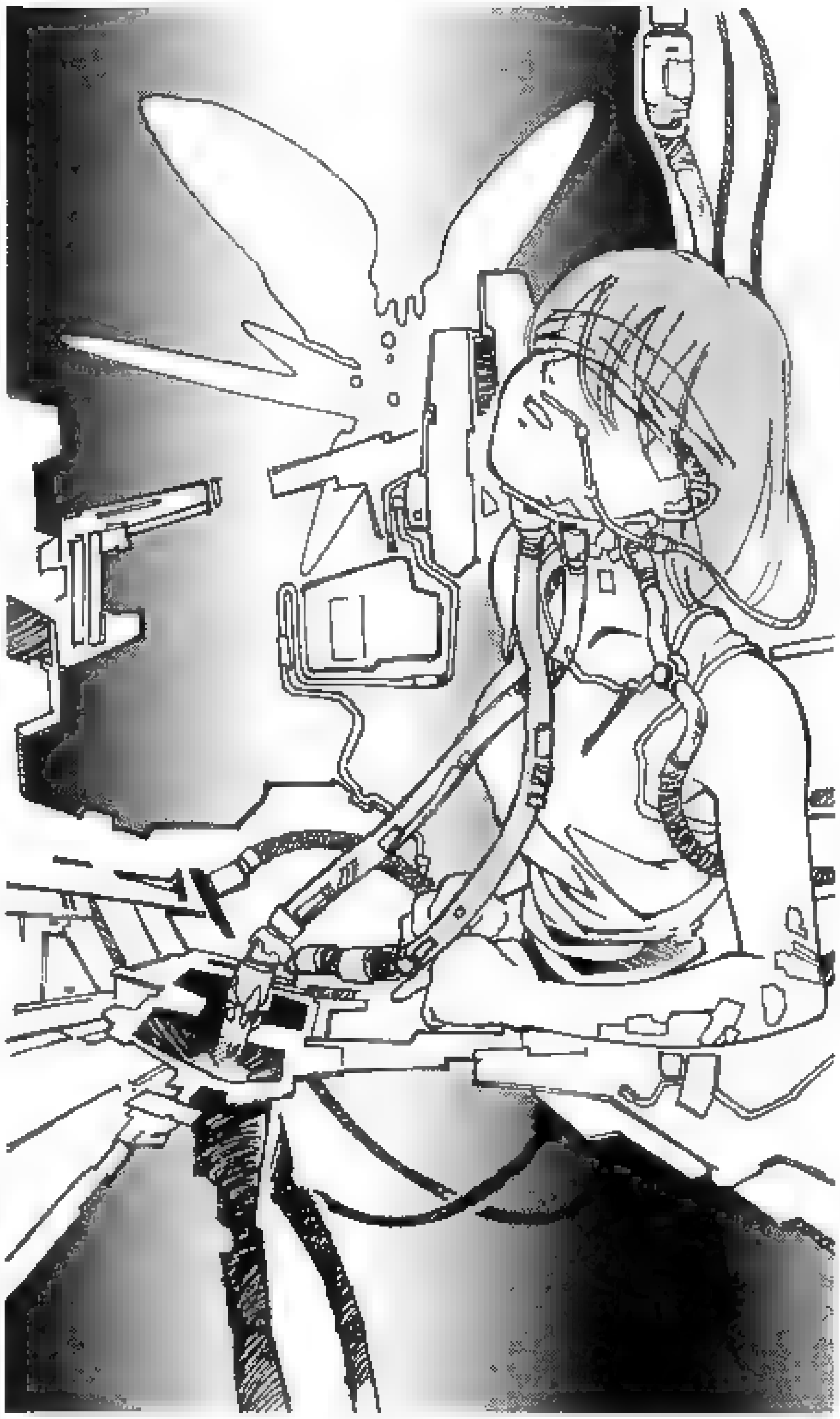
ながらも外部記憶装置としての機能がある。ここには年齢、性別、職業や現在までの経歴のほか、口座内資産、そしてネットワークとアクセスするための身分証明である《ＩＤナンバー》などが記録、保存されている。ただし、これらはオンライン社会における「個人持ちの控え」のようなもの、または本人が不幸な目にあったときの素早い身元確認のためである。

② バイオ・ファイバー・ケーブルと送受信端子：

直径数ミクロンのバイオ・ファイバー・ケーブルも生物の神経組織ときわめて似た材質でつくられた送信ケーブルだ。これは手術が行なわれた直後から肉体および神経と同化・融合をはじめ、およそ半年で完全に一体化してしまう。

送受信端子は左手中指先端部に設置される。柔軟で、腐食せず、電気信号を通しやすい材質でできていて、皮膚の下に埋め込まれるので、運動にはいっさいさしさわりはなく、外身からもその存在はわからない。

送受信端子はニューロ・アクセス・チップから受け取った信号をネットワークに送ったり、逆にネットワークからの情報の一部を受信し、チップに送信する。ネットワークから受信する情報とは、チップに記録されるもののみをさす。ほかの情報は端末のディスプレイやプリンターに出力されるだろう。



LESSON 4
サイバースペースとジャック＝イン・システム[CYBERSPACE & JACK-IN SYSTEM]

サイバースペースは人間が《ジャック＝イン・システム》を利用してネットワークに飛び込んだときのみ認識可能な疑似空間である。サイバースペースは現実世界とはまったく違った法則に支配されるところで、冒険の舞台ともなるだろう。

1．サイバースペースが形成されるまで

20世紀の終わりに提唱された世界規模ネットワーク構想は、人類に明るい未来への展望を与えた。しかし、21世紀の中盤を過ぎるころ、人々はネットワークがまったく活用できなくなったことに気づいたのだ。次々と無分別に蓄積される情報によってネットワークはただの電子的ノイズの塊のようになってしまった。



原因ははっきりしていた。肥大したネットワークはもはや人間の能力では制御／管理できないところまで来ていたのだ。

人間の意識を電気信号に変換し、ネットワークに「潜る」技術が開発されたのはちょうどそのころのことだった。

ジャック＝イン・システムと呼ばれるこの技術は、いやおうなしに世界中に普及した。ネットワーク・オペレーターたちは、脳にちょっとした機械を埋め込み、専用のインターフェイスを通して、ネットワークに意識ごと潜って、混乱した情報を次々と整理していった。事態は収拾され、人類はコンピューターネットワークから、いままで以上の限りない英知と未来を享受できるようになったのである。

2．サイバースペースの風景

サイバースペースに侵入した者がまず目にする(認識する)のは、終わりのない1本の地平線だ。あるいは水平線を限りなく垂直な崖として認識し、パニックを引き起こすかも知れない。

しばらくして、空間認識力が落ちついてくると、地平線のあちこちに巨大都市群が見えはじめるだろう。そして、自分がその都市の中にいることに気づく。これがサイバースペースの全景だ。都市構造物はあちこちのネットワークに存在するデータの集積物である。

サイバースペース内ではどこに行こうとも、没個性的な、同じような造りのつまらない都市構造物しか存在しない。ただし、ローカルネットではよりユーザーに使いやすい環境を目指し、親しみを持ってもらうため、それぞ

れ独自の個性的なイメージが認識できるような工夫がなされている。

地図や案内図はいっさいないが、事前に目的地を決定してあるなら迷うことなく、そこに行きたいと考えるだけで、一瞬にしてその場所に到着する。目的もなくさまようことも可能だが、わずかな手がかりから未確認の場所に行ったり、また、未確認情報を探すことはできない。あくまでもわかっている場所に行くことが許されているだけだ。

わかっている場所でも、そこを訪れるための正当な理由がないときにはプロテクションなどによって侵入を阻まれる場合があり、違うネット間を移動するさいには、ＩＤの提示が求められる。この場合、自分のアクセスファイバーに記録されたＩＤを打ち込むことで移動は許可されるだろう。

3．ジャック＝イン・システムの発明／実用／影響

ジャック＝イン・システムが誰によって発明されたのかは実ははっきりわかっていない。それどころか、その原理さえ、ほとんど解明されていないのである。しかし、システムの不備だと思われる致命的な故障が発生したことはなく、よく普及している。

ジャック＝イン・システムのもとになった理論や構想は2060〜70年代から、医学、軍事、物理、エレクトロニクスの各分野から多く提出されており、70年を過ぎると、ほぼ同時に世界中でこのシステムが発明、実用化されはじめた。

ジャック＝イン・システムは当初、ネットワーク・オペレーターがネット内の情報を整理するために使われた。

アクセスファイバーが進化したデバイスであると解釈してもいいだろう。

ジャック＝イン・システムは便利だという理由や、そのほかの技術、テレオペレーション（遠隔機械操作）、サイバーリンク（別セクション参照）などにも応用できることがわかり、一般に広まった。そして、ハッカーたちはこれが、プロテクションの破壊／データやシステムへの介入……ハッキングにも恐ろしく有効であることを発見したのである。

取締り当局も、今までの方法ではコンピュータ犯罪者を取り締まることはまったくできなくなった。コンピュータ犯罪に対応する部署は古くからあったが、ここにきてやっと専門の捜査官、最新の装備をそろえたＡＨＰが創設されることになったのである。彼ら捜査官もハッカーたちと同じく、いやそれ以上にサイバースペースを駆け回ることができる。こうしてまた、犯罪者と取り締まる側の新しい構図ができあがった。

ジャック＝イン・システムを使ってサイバースペースに入ることを“ジャック＝イン”といい、その行為やサイバースペース内で行動することは“ダイブ”と呼ぶ。ダイブした人間は、すべての感覚を失い、瞳孔も開いたままになる。感覚のすべてはサイバースペースに振り向けられるのだ。肉体は仮死状態なので、あまり長時間のダイブは死を招く。この状態の肉体は何をされても痛みなどはまったく感じない。サイバースペースから現実世界に戻ってくる行為は“ジャック＝アウト”と呼ぶようだ。

4．コンポーネントと推測的原理

ジャック＝イン・システムは、脳内延髄部に取り付けられたリング状の特殊センサーと松果体に植えられたバイオチップによって機能する。

この２か所から送られる電気信号は、バイオ・ファイバー・ケーブルを介して、首筋または側頭部や前頭部に空けられたジャック＝

イン・コード挿入口に伝えられる仕組みだ。ジャック=イン専用のコードはこの挿入口に差込まれ、もう片方はジャック=イン・インターフェイスにつながって、信号をインターフェイスに伝達する。インターフェイス内では送られた信号をネットワーク用の信号に変換して端末に伝える。こうしてネットワークと脳は完全に連結されるのである。インターフェイスはネットワークから送られてくる信号を脳が認識できるように変換するという仕事も行なう。

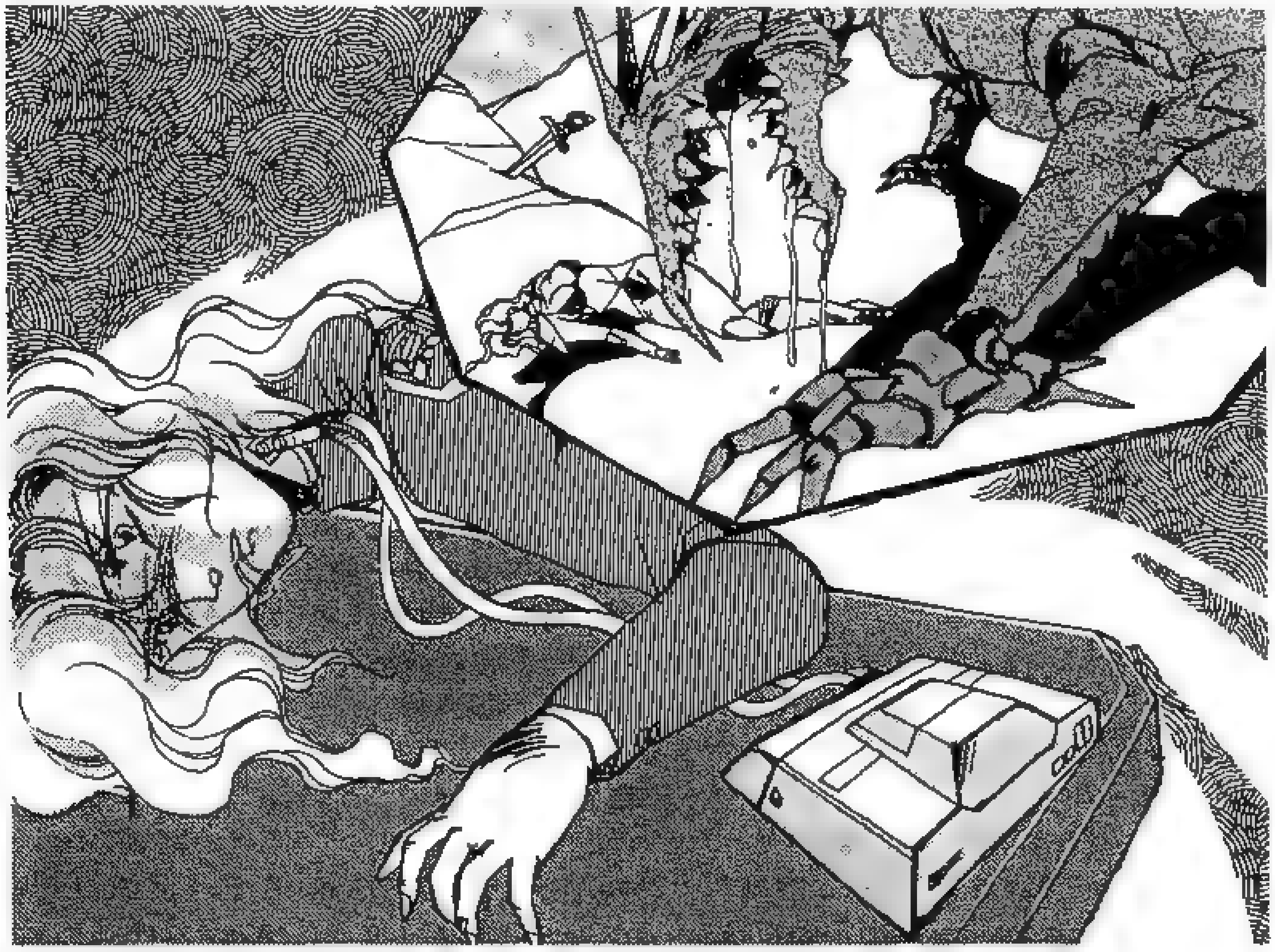
このシステムにより、ネットワークは空間として認識され、手足を使うより能率的にネット内を動き回れるようになるのだ。

システムに使われているおのおののパーツは別に新技術を使っているというわけではない。技術の進歩に従い、材質の刷新は行なわれているが、作業効率そのものはさほどに変化ないようだ。現在ではアクセスファイバーに使われているのと同じ生体部品が主だが、なぜ延髄と松果体に取りつけるのかは明らかではない。

5．サイバースペース内での個人差とダメージ

サイバースペースに精神を没入させるには、ある程度の訓練が必要で、これによって、作業効率などにかなり個人差があるようだ(といっても、キーボードやアクセスファイバーによる作業とは比べものにならないが)。

また、スペース内で精神体がダメージを受けると肉体にそれが反映されることがある。正確には精神体がスペースに入り込んでいるわけでなく、ネットワークと脳が情報伝達をしているだけなのに、なぜこんなことが起こるのだろうか。どうも、これはサイバースペースから返ってくる電子情報に仕掛けがあるらしい。つまり、ダメージを受けるような有害な電子情報がフィードバックされ、延髄を通してその反応がダイレクトに肉体に現れる



ということだ。
催眠術にかけられた人が術中に火箸といつわった鉛筆を押し付けられて、火傷をするのに似ている。ただ、この場合はもっと深刻で、下手をすると本当に死んでしまうことさえある。

ひどいときには、脳が強烈な信号を受けて活動を停止し、意識の断片、または全部がサイバースペース内に取り残されるという現象も見られる。この症状は"ホワイトアウト"と呼ばれる。

電子生命体／電脳神

ホワイトアウトした意識体は肉体と切り離され、サイバースペースの捕囚となる。こうなった者は、自分という概念を失い、電子の渦の中に人知れず消えていってしまうが、運のよい者はしばらくの間、意識の持ちようでは半永久的に、サイバースペース内で自己を保ちつつ、生きながらえることができる。
過去において(何らかの事故または事情で)ホワイトアウトした数人の天才ハッカーたちは電子生命体となってからもいっこうに自我を失わず、肉体のあった時分よりさらに自由にサイバースペース内をうろつき回っている。彼らのような超人的な存在は、電子ノイズにすぎない電子生命体とは区別され《電脳神》と呼ばれている。彼らはハッカー、ネットライナーたちの間では伝説的な意味合いを持つ一種のヒーローとして語り草になっている。
また、人並みはずれた能力を有する現存スーパーハッカー、天才ネットライナーも、本来の電脳神と同等の評価を受けている。
世に名を知られている電脳神は12名おり、奇しくも《電脳12神》なるパンテオンを形成している。彼らの名をそのふたつ名と共に書き出していこう。
《電脳大神》ニコラス＝ハインツ、《ブランダー》ウィルスン、《さまよえる中国人》チャン某、《聖人》アショカ、《電子ゾンビ》カノウ＝セイイチ、《狂える教祖》ファリーナ＝ド＝フィンチ、《魔神》ズール、《シリコンアイデンティティ》ネビュラ、《月の貴婦人》ミスティQ、《プロフェッサー》ラスチトリフ、《詮索者》サン＝ダファエル、《アルタイルの漂流者》ウンダーレム。
彼らはまったくの気まぐれから、サイバースペースで活動する青二才たちにちょっかいを出したり、またピンチを乗り切る手助けをしたりすることがある。

《電脳大神》ニコラス＝ハインツ



LESSON 5
第3のフロンティア[THIRD FRONTIER]

ネットワーク/サイバースペースは単なるシステムとデータの塊であり、ジャック=インによって意識体がそこに侵入したとしてもその概念は変わりないはずだ。

しかし、この空間は(人間の手でつくられたにもかかわらず)どこに何があるかわからない巨大なワンダーランドとなっている。

さらに独自のサイバーイメージを付与され、また、コンピューター犯罪に対する数々のセキュリティによって、現実に死の危険まで伴う冒険の舞台に進化しているのだ。

1. サイバースペースでの冒険

サイバースペースでの非合法活動はすべて冒険となりえる。

肉体はサイバースペースには入れないが、疑似空間内で彼の意識体がダメージを受ければ、それは彼自身にとって現実だ。意識体が消滅すれば、現実に死ぬということなのである。

もちろん本来サイバースペースはただのデータベースであり、通信回線だ。きわめて偶発的な事故にでも巻き込まれないかぎり、危険はないはずだが、いくつかの要因がサイバースペースを冒険のステージに変貌させている。

① 巨大で複雑である:

サイバースペースは個人の認識能力を超えるほど巨大化している。

人を迷わせるために意図的につくられた迷路とはいかないまでも、知らない街の大きな地下街とか、細い小道が不規則に存在する建て込んだ町並みに迷い込んだ者はなかなかそこから脱出できず、疲労/困惑することだろう。

ジャック=イン・システムはネットワークの利用効率を飛躍的にするものだが、人体にはかなりの無理をかける。意識体があまりに長時間ダイブするのは危険であり、時には疲労して死亡することもある。

この巨大で複雑という要素は、サイバースペースが「電子の秘境」であることを表しているだろう。

② 固有のサイバーイメージ:

ローカルネットやインディーズネットは、利用者へのサービスや主宰者の趣味のため、独自のサイバーイメージを付与されている。

より現実世界に近い、またはファンタジックな風景/キャラクター処理はユーザーに安心感を与えるものだし、娯楽的要素をも強調され、ネットを利用する喜びも増大する。しかしその反面、アクシデントが発生したときなどは、そのリアルさが恐怖感/焦燥感をあおることになるだろう。

特にネットワークを不正に利用する犯罪者にとって、その障害がリアルに感じられるという点で、サイバースペースは現実味あふれる冒険の舞台であることを強調する。

③ セキュリティ・システムの存在:

ハッキングは増加の一途をたどり、当局/主宰者も犯罪防止策を強化し続けている。

最近では殺人(正確には不法侵入した意識体の消滅)を目的とした過激なものまでが登場しているらしい。

多くの種類と効果を持つセキュリティが投入されているこの空間は、それに立ち向かう者に対し、正真正銘の危険な冒険地帯であることをアピールしているのだ。

ハッキングを行なうときに、この冒険的要素は強調される。

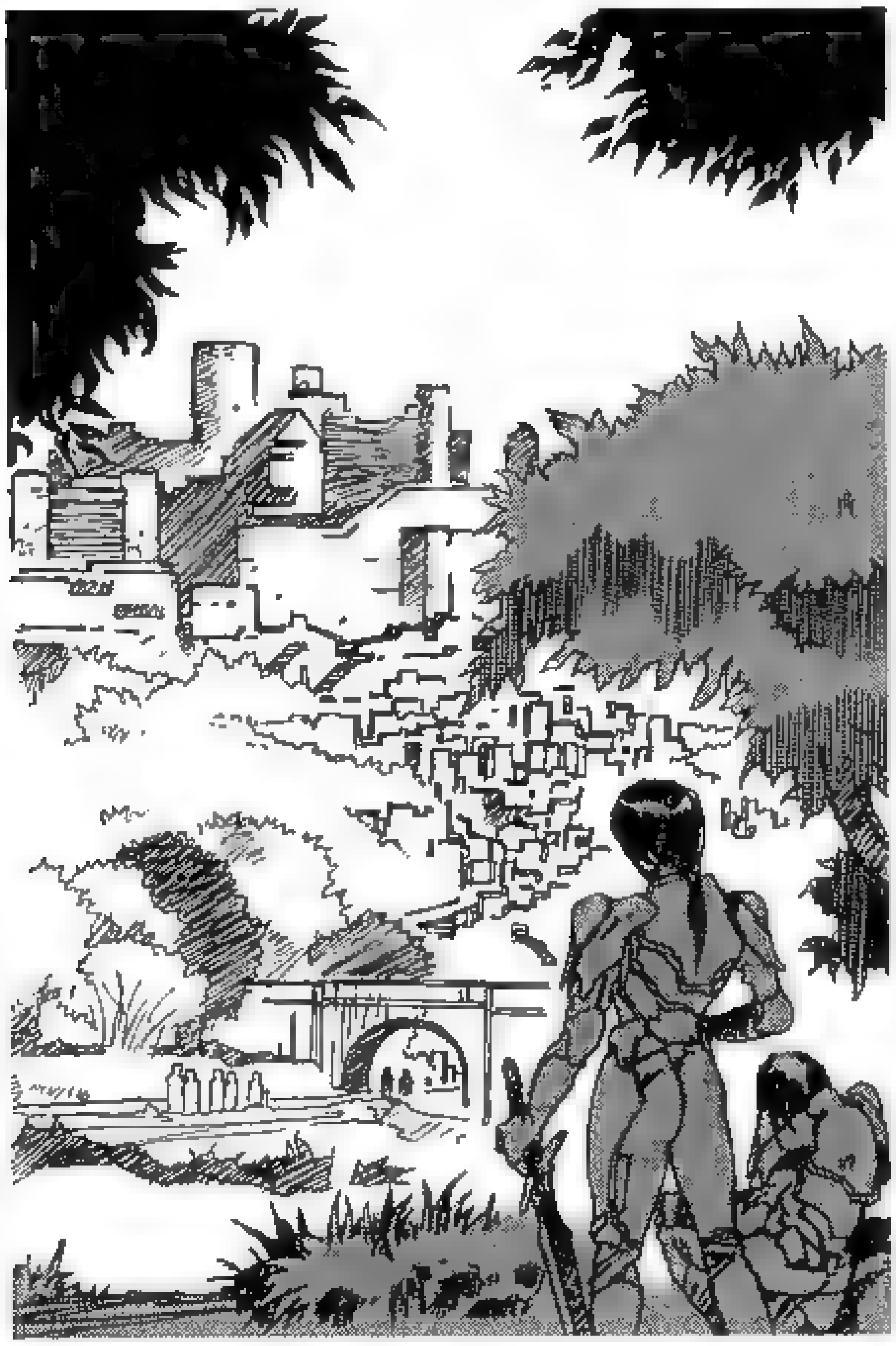
サイバースペースからのアプローチでなく、アクセスによるハッキングも可能だが、この

場合はより危険は少なく(成果もそれほどは期待できない)、やはり冒険というより作業という感覚になるだろう。

2．なぜハッキングが行なわれるのか

コンピューターマニアが自己顕示的な趣味として行なう場合もあるが、秘匿データをそれを欲している者に売る行為は、時に大きな利益ともなる。ハッキングが行なわれる大きな理由はこのあたりにあるのだろう。

また、ハッキングがほかの目的に至る一手段として用いられる場合もある。公開されていない情報を入手したいときに、その技術を有する者が所定の場所から強引に情報を強奪してくるわけだ。ほかにネットワークからコントロールされている機械などを勝手に使いたいときなどもこの手段は有効である。



3．プログラム言語とサイバーイメージ

ローカルネットは、サイバースペースでの冒険の主舞台となるネットワークだ。

ところで、コンピューターを作動させるのに必要な命令がそれ専用のプログラムによってなされているのはご存じだろうか。

個々のネットワークはすべてが連結されているが、MHワールドのすべてのコンピューターは同じプログラム言語で作動しているわけではない。

サイバースペースではこのプログラム言語の違い＋それぞれ付与されたサイバーイメージが視覚的イメージとして現れる。プロテクションや、ダイブ中の人間も、イメージに合わせた視覚的イメージを(特に人間は無意識のうちに)形成することが多い。

世界中のローカルネットは、思い思いのプログラム言語でネットワークを運営している。同じ言語を使用するローカルネットどうしは自然とグループを形成していった。

4．各ローカルネットのサイバーイメージ

ネットワークグループごとのサイバースペースのワールドイメージはほぼ共通で、そのサイバーイメージは大きく分けて4種類ある。ダイブした者はそれぞれの世界の法則にしたがって行動していくことになる。

①　FANTAS言語グループ：

FANTASはALTOSの創始者であるキャラハン氏によって開発された言語で、ワールドのイメージは西洋ファンタジーのカラーだ。

② ＨＯＳ言語グループ：

ＨＯＳはかなりの歴史を持つ言語だが、信頼性は高い。ワールドのイメージはモノトーンで1920年代の古き良き時代といった感じ。

③ ＫＯＴＯＤＡＭＡ言語グループ：

ＫＯＴＯＤＡＭＡは比較的新しいプログラムで、使いやすさを追求してある。その分処理速度は若干犠牲になっているが、ネットの整備体制がしっかりしているので特に問題はないようだ。ワールドイメージは東洋風でまばらな古い街並みと風情のある庭園が半々といったところ。

④ γ(ガンマ)言語グループ

γ言語はＨＯＳ言語から派生した言語で、もっとも理解しやすい言語だと言われているが、いささか時代遅れであまり評判は良くないようだ。ワールドイメージは宇宙空間または巨大な荒野の惑星だが、これはネットワークの整備状況とも関係があるといわれている。

⑤ ＰＡＣＯ言語のネット

ＰＡＣＯ言語は今まで開発されたすべての言語方式で作動するというふれこみの進んだ言語。しかし、スポンサーが貧乏なので独自の環境を開発できずにいる。ワールドイメージはその時や場所によってさまざまで、混沌としている。

5．セキュリティの種類

ネットワーク運営者側が設置したセキュリティには多くの種類がある。ここでよく知られているものを紹介しよう。

① ＩＤプロテクション：

アクセスファイバー内の個人ＩＤを照合するだけの初歩的なセキュリティだ。プロテクションとは、特定パスワードに対応しているセキュリティのうち、サイバースペースでモンスターのイメージをとって侵入者と「戦う」プログラムの総称である。

② プロテクション：

ＩＤナンバーより高度なパスワードに対応する、より強力で恐ろしい姿のセキュリティの総称。

③ ロジックウォール／トラップ：

プロテクションより単純なセキュリティで、単に回線を通過する者を阻む電子の壁、もしくは電子の罠だ。つくりは単純だが効果は絶大で、通過に失敗した犯罪者はひどい目にあうだろう。

④ 管理ＡＩ／エスコートＡＩ：

ネットワーク中に存在する業務処理用のＡＩは、侵入者の狼藉に備え、固有の戦闘能力を有している。

エスコートＡＩは、ＡＨＰやアーミー特殊部隊で運用される特務ＡＩでサイバースペースで活動する人間をサポートする、「サイバースペース戦闘機械」だ。

LESSON 6
ハッキング・テクニック[HACKING TECHNIC]

ハッカーたちは提供された冒険の舞台に見合った、数々のハッキング・テクニックやそのためのツールを開発した。

ここではそれらを紹介する。

1．アクセス・テクニック

サイバースペースに侵入しないで行なうハッキングは初歩的な技だが、サイバースペースの仲間との共同作戦や、危険を冒す必要のない簡単なハッキングには非常に有効だ。

① サーチ／マッピング：

これは不正行為でなく、より効率よく、素早く情報を検索するテクニックである。マッピングは、ハッキング実行のための侵入経路図面をひく行為を意味する。

② コードワーク／データブロー：

他人のＩＤを盗み出したり、プロテクションを解除する作業をコードワークといい、非常に有効なハッキング手段として知られている。データブローは短時間でデータエリア内のデータに修正を加えたり、抹消したり、丸ごとコピーして持ち帰る技術だ。



2．ジャック＝イン・テクニック

サイバースペース内での技は、強力なセキュリティに対応したテクニックが主である。

① イメージファイト：

プロテクションと戦うためのテクニックで、自己認識能力の高さが技の向上につながる。このときに、ソードとかファイアボール、チェーンメールといった名称の《アシストソフト》を使用することができる。

② アイスブレーク：

ロジックウォールやトラップを打ち破るためのテクニック。個人の意識体の耐久力に頼るのみの技だが、それだけに習得は簡単だ。

③ ドッグファイト：

ネット間を移動している間に、さながら飛行戦のように戦う技で、ネットを移動するすべての敵に対抗できる。

④ コアストライク：

強大な力を持つＡＩに対する独特のテクニックだ。自らの精神力をそのまま念動波にして撃ち出す《ブラスト》という技と《ロジックボム》という種類のプログラム爆弾が利用できる。ブラストパワーのパワーアップにはドッグファイトと共用の《サイコチップ》という精神力ブースターが使用できる。

ＥＸ

サイバースペースという超自然的な空間に接している連中の中には、生来からＥＳＰに近い超能力を有した者がわずかながらいることが確認されている。この能力および能力所持者を《ＥＸ》と呼ぶ。

驚くべきＥＸの報告例を、通り名とともにいくつか取り上げてみよう。

① ケーブルマスター：

電気信号を聞き分け、端末やインターフェースなしでサイバースペースにダイブすることができる者だ。ネットワーク回線のプラグやケーブルに直接ジャック＝イン・コードをつなげてダイブできるらしい。

② ポルターガイスト：

意識体をデータに偽装できる実体なき侵入者。彼が侵入したことにＡＨＰもプロテクションもまったく気づくことはない。

③ ファイアスターター：

瞬間的にコンピューターの演算処理速度を無視したスピードで行動することができる者。これは一生のうち数度しか発動しないらしく、精魂尽き果てた者はホワイトアウトすると言われている。

ＥＸの能力はサイバースペースの中、あるいはネットワークを利用するときのみ発揮される。

3．ツール

ツールは使用する機材のパワーアップパーツや特殊なハードウェア類、使用者の能力を高めるソフトウェアに分類することができるだろう。ここでは汎用性の高いふたつのツールだけを見ていくことにする。

ネットワーク利用時のイニシアチブ／サイバースペース内での優劣を決定的にするのは処理速度と言われている。これは使用する端末内に《演算クリスタル》を増設していくことで、パワーアップを図ることができる。

サイバースペース内でのパワードスーツというべき、数々の特殊能力を秘めたユーティリティ・ソフトウェア《マテルフォーム》はどんな状況でも有利に作動し、使うたびに成長する優れたツールだ。

スキッド

サイバースペースでのテクニックに長けた者、つまり高い精神力を持ち、それを自在に操ることができる者はスキッドというツールを脳に埋め込むことで、現実世界でも大活躍するすることができる。

SQUIDとは、Superconducting Quantum Interference Device〈超電導量子干渉素子〉の略語で、超電導物質(ニオブ+セラミック)を利用した微弱電磁気読み取り素子のことだ。

この素子はタンホイザーチップと呼ばれ、MHワールドでは脳波を増幅発振させる装置として有効に使われている。

タンホイザーチップを埋め込んで、独自の訓練を積んだ者は、以下のような数々の超能力を発揮することができるようになる。

① 脳波通信システム：

タンホイザーチップを埋め込んだ者どうしは、ハードウェアも必要なく、声を出す必要もなく、あたかもテレパシーのように通信が可能だ。

このシステムは公安当局の(上級)捜査員やSWATのメンバー、アーミー特殊部隊隊員などがよく装備している。

② ボディジャック：

タンホイザーチップを埋め込んだ者どうしの脳波パルスの波長が似ているとき、または似たような状態にあるときは、脳波が互いに共鳴し、片方が身体を乗っ取られたり、まったく人格が入れ替わったりする。

③ スキッドスタン／スキッドジャック：

増幅された脳波をイメージパルス変調機にかけ、リモコンで動作する各種機器、電子ドアロック、精巧なセンサー、無線などでコントロールされているセキュリティメカニズム、アーミースレイブタンクなど自動と名のつくすべてのメカニックのセンサーをだましたり、思いのままに操るという行為。

つまり、スキッドを使って自らがスイッチになったり、にせ情報を与えたり、有害電磁波を発生させるのだ。一瞬だけの介入または相手の行動を邪魔する目的で行なう行為はスキッドスタンと呼び、完全に乗っ取る目的で行なわれる行為はスキッドジャックと呼ぶ。

INTERMISSION

地球環境

MHワールドにおける地球の環境は、ひとことで言ってしまえば、前世紀に比べると加速度的に荒廃が進んでいる。当分の間、それを押しとどめることは不可能だろう。

ただ、実は環境破壊は地域によって大きく差が開いている。

ここでは、宇宙から地上を眺めること、世界の先進メガ＝シティの誇るリモートセンシング衛星が提供するデータから2150年代の地球環境を見つめなおしていくことにしよう。

PHOTO 1
大気と海流の状態［THE ATOMOSPHERE & A OCEAN CURRENT］

図1（P73）はサン＝アンジェルス・シティの有する総合気象モニター衛星《ＬＯＧ-ＳＡＴ》からのデータをもとに作成された世界の気圧／海流状況図である。

これだけ急激な大気と海流の状態は、地域の寒暖や海路や空路をはじめとする交通路の妨げにもなるが、あらゆる生物の生育環境に大きな影響を与えるということがもっとも重大な問題となる。

図の気流や海流は特に強い流れを示すものだ。

気流／海流はカタストロフを境に大きく変わってしまっている。この直接的原因は、オゾン層破壊によって世界各地に慢性的に発生するようになった超高気圧／超低気圧地域にある。こうした超気圧地域の中心はひどいところでは砂漠か氷原となっており、超気圧どうしが接触／接近している地域では常時嵐という状態である。

また、オゾンが減少しがちな両極地地方は、地球規模での二酸化炭素の増加も絡んで温暖化が進んでおり、海抜の上昇も懸念されている。

では、世界各地の状態を見ていこう。

①北米：

シベリアの低気圧地域の拡大とグリーンランド周辺～北大西洋に発生した超低気圧のため、内陸部と東海岸側は年間を通じて寒い。ただ、西海岸と南海岸は太平洋と大西洋に発生した超高気圧とそれに伴う気流／海流のため比較的温暖である。

②南米：

太平洋側は低気圧と高気圧のすさまじい段々にはさまれている。アンデスから西は常時暴風雨で、生物はほとんどいない。アンデスの東側から大西洋岸にかけては暖流の存在もあって、住みやすい。

③オセアニア：

四方の海域は複雑な気象要素となっているが、大陸部は微妙なバランスのもと温暖で過ごしやすい気候を形成している。

④日本：

拡大したシベリア低気圧のため寒冷化するはずだったが、大陸から吹きつける温かい気流や暖流に守られている。ただ、降雨量は増大している。

⑤東南アジア：

沿岸地域はおだやかな気候で、申し分ない。

⑥ユーラシア大陸東部～中央部：

東部は気圧の影響が少ないが、インド北部の超高気圧の影響を受け、降雨量は極度に少ない。砂漠化が進んでいる。

中央部は他地域で発生した激しい気流の影響をまともに受け、変動が激しい。

⑦インド：

北部の超高気圧とインド洋の超高気圧の板挟みで全般に高温。寒流の影響で沿岸部では降雨量がやや多い。内陸部は砂漠一色。

⑧ヨーロッパ：

南北大西洋およびスカンジナビアの超低気圧の中央にあり、全般に寒い。ただ、南欧、地中海側は暖流と暖かい気流のおかげで、やや過ごしやすい。

⑨中東：

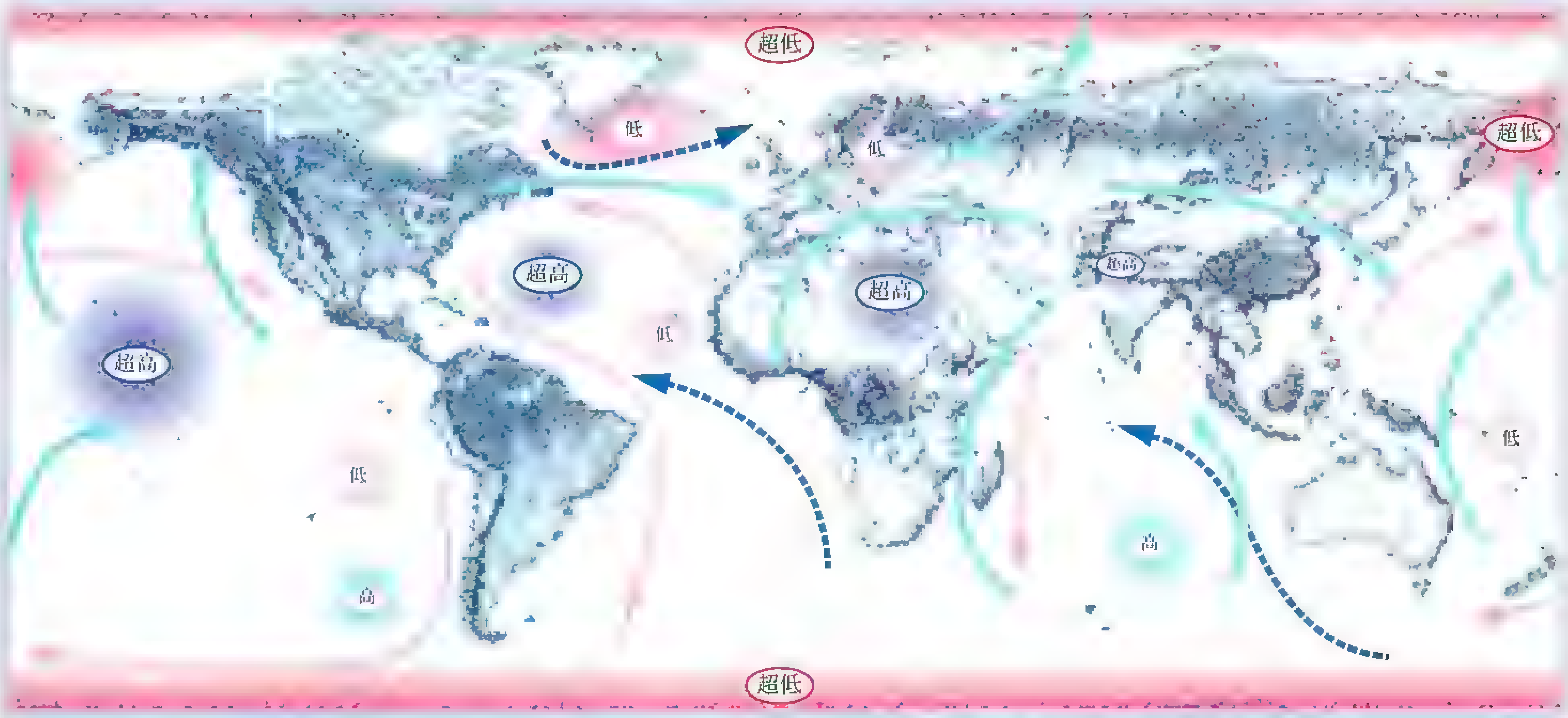
アフリカとインドの超高気圧に挟まれ、暑い。

⑩アフリカ：

サハラ上空の超高気圧がネックになっているが、周辺海域で寒流／暖流の交差が多く、北からの冷たい気流が入り込んでいるため、全般に意外と住みやすい。

→81ページへ

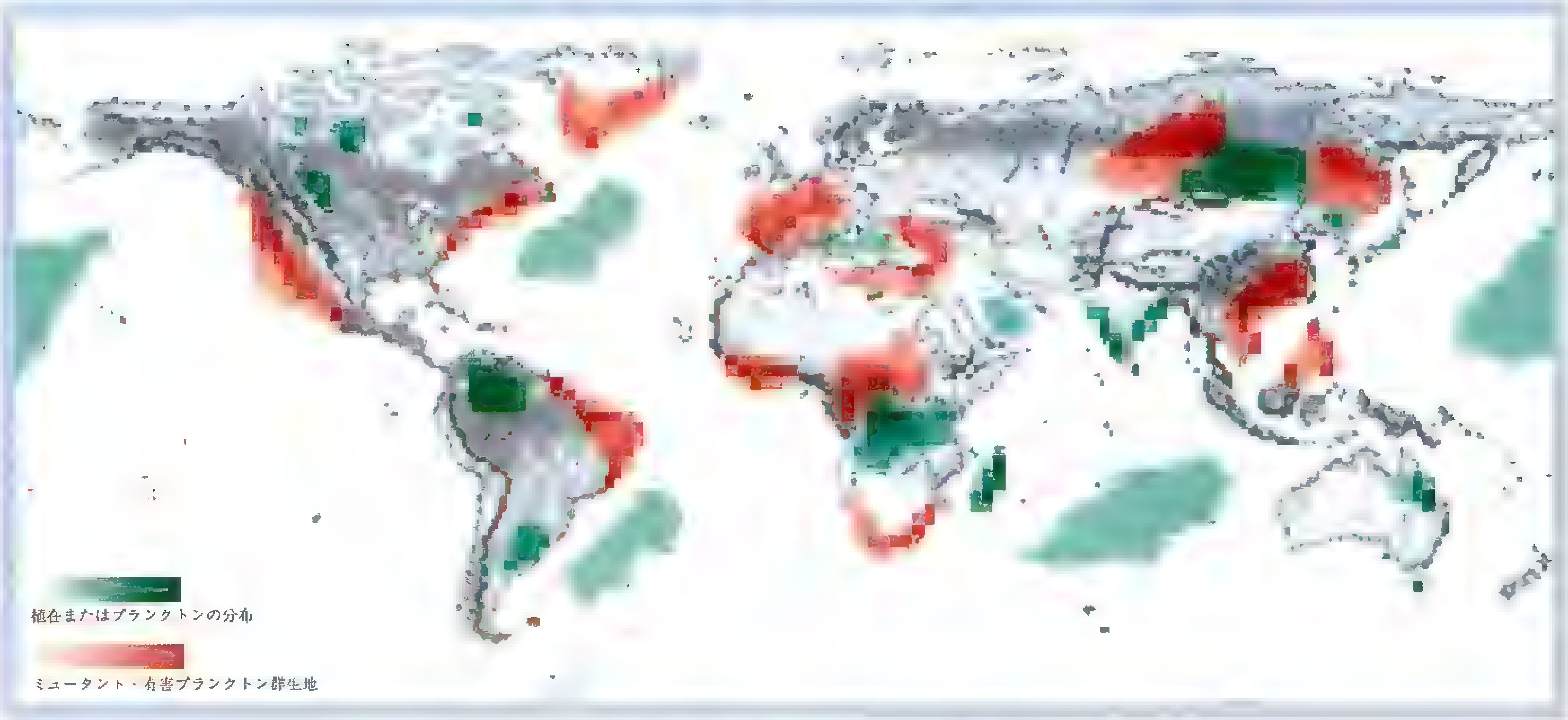
大気と海流の状態[THE ATOMOSPHERE & A OCEAN CURRENT]



総合気象モニター衛星《LOG-SAT》による
提供／サン＝アンジェルス気象局

《ＬＯＧ-ＳＡＴ》のデータをもとに作成された世界の気圧／海流状況図。これだけ急激な大気と海流の状態は、地域の寒暖や海路や空路、そして生物の生態環境に大きな影響を与える。図の気流や海流は特に強い流れを示す。気流／海流はカタストロフを境に大きく変わってしまっていることに注意。この直接的原因は、オゾン層破壊によって世界各地に慢性的に発生するようになった超高気圧／超低気圧地域である。こうした超気圧地域の中心はひどいところでは砂漠か氷原となっており、超気圧どうしが接触／接近している地域では常時嵐という状態だ。特にアンデスの西部ではひどい。日本は比較的超気圧地域から離れている。

緑地の状態[BOTANICAL STATE]



環境モニター衛星《アベル4》より(IR写真)
提供／ヌーベルデルタ環境局

《アベル4》がとらえた地表の緑地範囲および海洋のクロロフィル濃度。大森林と呼べるものは南米北部／南部のアマゾンの残り、アフリカ南部に残るジャングル、ロシア中央部の針葉樹くらいなものである。ほかに、北米、インド沿岸、東南アジア、オセアニアには小規模な森があり、特にマダガスカルの自然はほとんどそのまま残されている。プランクトンは、海路に使用されず海流や気圧の影響で荒れることのない海域でならよく発生する。赤で示された部分は元来の植物とは違うミュータントあるいは有害プランクトンの植生地／慢性発生海域であり、陸海空すべてがひどく汚染されている。ただし植物ミュータントの中には光合成を行なうものもおり、環境のためには有益なこともある。

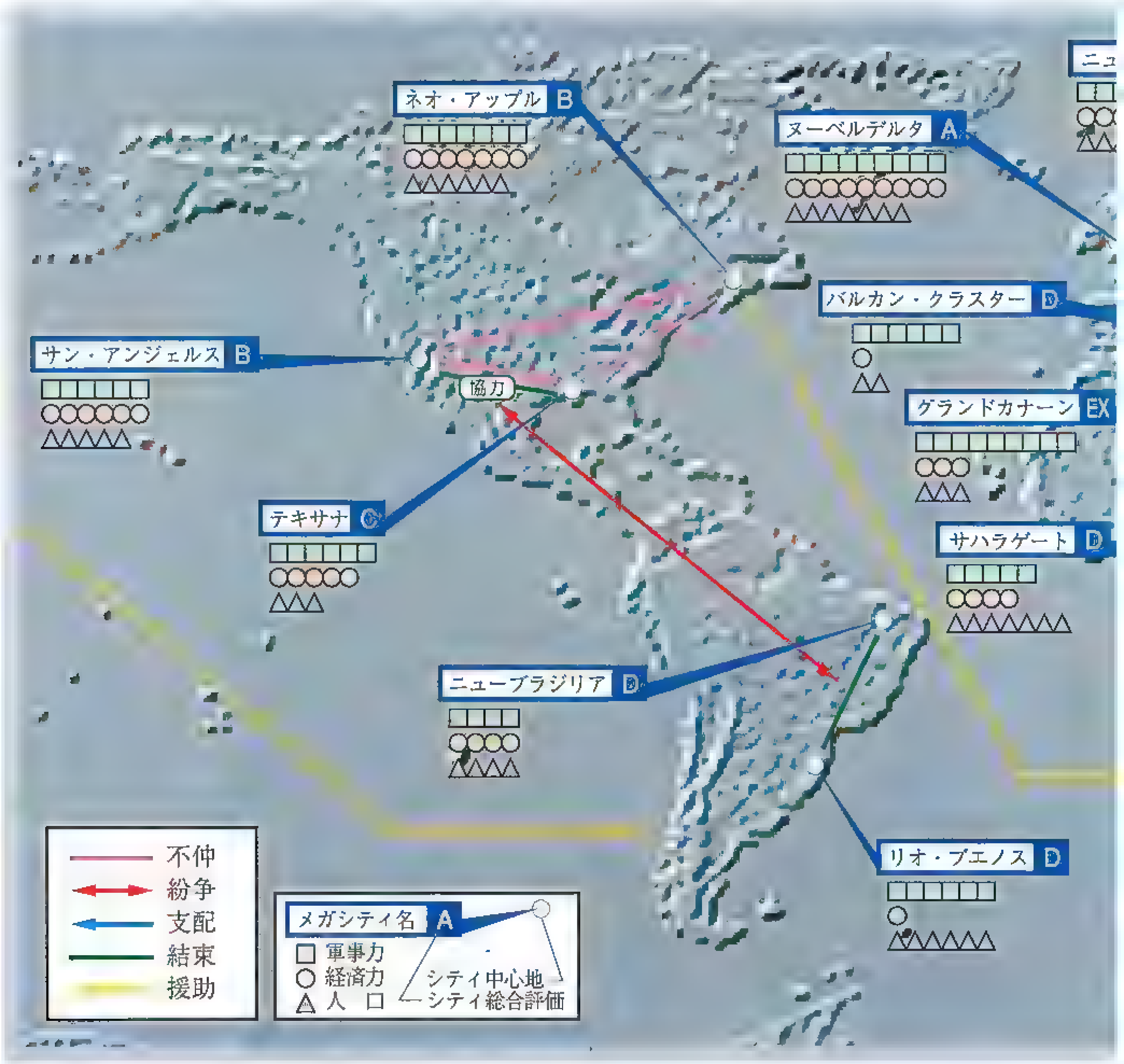
海路と飛行可能領域の状況［SEA LANE & AVAILABLE AIR LINE］



提供／北米航空管制局

強烈な電磁嵐の発生地域、特に濃密に大気が汚染されている地域、大気の状態が不安定な地域、そして利用可能な海路および航空機が安全に運用できる範囲を表している。失われた航空路については大気圏外を飛行する亜軌道シャトルの発達がカバーしている。海路の障害は電磁波と大気のように見えるが、電磁波は大気不安定地域の中心に発生することが多いので、実は「大気の状態が常時不安定な海域」のみがその要素である。大気が不安定な海域はすなわち、嵐が常時発生している海域といってよい。海路はこうした障害地域の間を縫うように細々と形成されている。ただし、ごく近隣どうしの交通や沿岸航路はこの図には表されない。ほとんどのメガ＝シティ、あるいは人類の生活圏の上空には何らかの障害要素が存在し、輸送機や通常の戦術／戦略機が利用できるところはほとんどない。

世界のメガ＝シティのパワーバランス［POWER BALANCE OF MEGA-CITIES］



提供／ヌーベルデルタ戦略研究所

2150年代の地球には合計20か所のメガ＝シティが存在している。これらの都市はそれぞれが名目上は独立しており、時には協力しあい、また時には紛争という形の解決策で自らの利権を拡大しようとする。

図注釈：

※　軍事力については、陸海空に加え宇宙戦力や戦時外交能力までを総合評価したものであり、必ずしも実戦部隊の数や装備だけを表すものではない。

※　総合評価については、軍事、経済、人口などに地勢的要素や月面都市でのプレゼンスを加味したものである。〝EX〟とは独自の路線をいくシティなため評価不能であることを表している。



図は世界のメガ＝シティ間の特に強いかかわりを表したものだが、これを見ると世界の中心地がヨーロッパであることがわかる。地球上におけるあらゆるもめ事はアフリカで決着がつけられる。アフリカ大陸〜地中海〜中東にはそれぞれ仲の悪い５つものメガ＝シティが争い続けているが、ほかの有力メガ＝シティの代理戦争をやらされることも多い。

COMBAT-SHELL ART GALLERY

コンバットシェル・アートギャラリー

**コンバットシェルはそのユーザーにもっとも愛されているメカニックのひとつだろう。
まがりなりにも人間型をしているし、何より搭乗者の能力がタイトに機体に伝わるという作動方式や、
まさに生死紙一重の戦法をとるところなどが、
パイロットがコンバットシェルに相棒意識／一体感を与える理由なのかも知れない。
パイロットたちはその愛着の意をしばしば、（必ずしも実用的でない）
独自のカスタムやペイントといった形で表す。
ここでは、この人型兵器に取り憑かれたひとりのカメラマンが
世界の戦場を回って撮り続けたアルバムから、
コンバットシェルのリアルな姿を見ていこう。
〈撮影・コメント:フリーカメラマン　アラン・エグジュペリ〉**

アハトゥンク!〈ニューロピアにて撮影〉



当地随一のコンバットシェル傭兵団《オストヴィント突撃隊》ベースでの出撃前の1枚である。彼らのコンバットシェルはすべてがメタリックグリーンで塗られており、迷彩はいっさい施さないことで有名だ。写真のように整列しているときは実に美しいのだが、戦場では発見されやすいはずである。しかしながら、彼らはこのシンボルカラーに血と鉄の誓いを立てており、騎士のような勇猛さで世界に名を轟かせているのだ。

再会〈ギアナ高地にて撮影〉



これは私自身も気に入っている１枚だ。残骸の転がる荒野と逆光の夕日をバックに、ハッチをはね上げて抱き合っているふたりは戦友であると同時に恋人どうしだっただろうか？22次ギアナ戦では3,800名あまりの戦死者が出たのだが、このふたりは幸運にも戦火をくぐりぬけた勇者だった。向かい合ったコンバットシェルまでが互いを抱きしめあっているのも、実にほほえましい。

生還の条件〈テキサナにて撮影〉



コンバットシェルとともに写っている男だが、いかにも神経質そうな男だろう。彼のペイントの成果を見てもらいたい。機体の前半分はスカイブルー、後ろ半分はデザートイエローというものだ。さしずめ飛行中は前半分が下向きになるので、スカイブルーにすれば、地上から発見されにくいとでも考えたのだろう。結局彼は生き残れなかったようだが、私が思うには、この大きなシャークマウス・ペイントが失敗だったのではないだろうか。

PHOTO 2
緑地の状態[BOTANICAL STATE]

この図(P74)はヌーベルデルタの環境モニター衛星《アベル4》のIR写真をもとに制作された。アベル4は地表の緑地範囲および海洋のクロロフィル濃度を撮影するほか、地域の降水量、NBC汚染度、大気の汚染度までの生物環境に関する総合データをはじき出すことのできる衛星である。

ここでは、気圧や気流／海流といった一次的条件より、上記の二次的条件から地球の自然環境をみていくことにする。

やはり全地球規模での森林植生の減耗は否めない。地上で大森林と呼べる規模のものは南米北部／南部のアマゾンの残り火、あとはアフリカ南部に残るジャングル、それとロシア中央部の針葉樹くらいなものである。しかし、中米、アフリカではそれぞれ激しい紛争が今でも続行中であり、これらの森の存続は危ぶまれている。

ほかに、北米の随所、インド沿岸、東南アジア、オセアニアの一部には小規模な森があり、マダガスカルをはじめとする離島の自然はほとんどそのまま残されている。こうした小規模な森はすべて、過ちに気づいた人類が保護区指定したため生き残った物や人工植林の成果である。

高度なバイオ工学を駆使した植林にもっとも成功したのはアラビア半島のものであるが、これとて戦火にさらされる危険は大きい。

海域に目を移してみよう。プランクトンは海路に使用されていない海域、しかも海流や気圧の影響で荒れることのない海域でならよく発生する。海洋植物とプランクトンは今や地球に残された唯一の酸素発生システムであり、海域の保全は人類に課せられた使命とも言える。

なお、陸地／海域とも赤で示された部分は植生地ではあるが、元来の植物とは違うミュータント、あるいは有害プランクトンの植生地／慢性発生海域であり、こういった地域は陸海空すべてがひどく汚染されているとみていい。植物ミュータントの中には光合成を行なうものもおり、足を踏み入れるのは危険だが、環境のためには有益な生物とされている。

ひとつの結論として、汚染はメガ＝シティ周辺で特に顕著であり、人の手が入っていない地域では割合に少ないのがわかる。

では、各地のようすをみていこう。

①北米：

メガ＝シティが沿岸部にあるためか、海域の汚染はひどい。東西はそれに加え、前世紀の混乱で発生したNBCのダメージが色濃く残っており、西は地質汚染、東は大気汚染が著しい。内陸部、南部は条件はよいが降水量が少ないため、植物の成長には向かない。

②南米：

南米の2つのメガ＝シティの周辺以外は、気候が穏やかなこともあり、陸海共に植生に恵まれている。心配されるのは生物兵器や細菌による汚染だけだが、これもメガ＝シティから外には広がらずに済んでいる。

③オセアニア：

もともと荒野が主体の土地柄で生物相は貧弱。東南アジア海域の汚染のあおりを受け、東岸以外は荒野／砂漠化している。行政府の怠慢も原因のひとつだが、過去において大きな紛争がなく、決定的な汚染はされていないので、放っておいても環境が回復する可能性は高い。

④日本：

もともと植生は豊かだが、大陸からの汚染風と海域汚濁によって列島全域に局地的なダメージを受けている。海域の保全に力を入れるかどうかで将来が決定される。

⑤東南アジア：

海運が盛んで、メガ＝シティも臨海式なので、海域の汚染は世界一。加えて行政府も自然保護に力を入れられない状態だ。北部の森林がまだ残っているのが奇跡に近い。

⑥ユーラシア大陸東部〜中央部：

東部は前世紀においてＮＢＣ兵器が湯水のように使われた地域で、土壌／水質の回復は絶望的。きわめて強靱なミュータント植物が群生しているが、人間以外のまともな生物はこの地にはいない。

中央部の森林地帯はここを管轄におく行政府の保護によって生き延びているが、近い将来には東部のミュータント森林に飲み込まれてしまうだろう。シティ内は無造作に拡大したため、むしろ今世紀に入ってからの公害に悩まされている。

⑦インド：

内陸部の汚染度はほどほどだが、気温が高すぎ、降水量がきわめて少ないためほとんどが不毛の地である。沿岸部は徹底した保護政策によって将来が期待できる。また、意外にも南インド洋とその周辺の島々は生物の宝庫となっている。

⑧ヨーロッパ：

旧世紀の激戦区であり、生態系はことごとく破壊されている。今世紀に入ってからはまずまずの平和が保たれているが、寒すぎることもあり、もはや回復は不可能。ただ、放置状態の南欧〜地中海は温暖で、ミュータントとまともな生物の混在する不思議な自然が出来上がりつつある。

⑨中東：

過去から現代まで紛争が続く地域で、もともと不毛の地。土壌には有害物質が多数含まれているため、回復はまず無理。ただ紅海の環境は回復しつつあり、大規模な人工森林の成功は賞賛に値する。

⑩アフリカ：

全域に渡って、もっとも激しい戦いが繰り広げられている地域であり、自然保護政策など二の次である。しかし、もともと豊かな土壌と植物相に恵まれており、さらに気流／海流によって気候が穏やかになったため、植生は回復しつつある。西アフリカ沿岸は海運公害が特にひどい。



PHOTO 3
海路と飛行可能領域の状況[SEA LANE & AVAILABLE AIR LINE]

次の図(P75)は､強烈な電磁嵐の発生地域、特に濃密に大気が汚染されている地域、大気の状態が不安定な地域、そして利用可能な海路および航空機が安全に運用できる範囲を表している。

電磁嵐はオゾン層の破壊による宇宙線の影響、大気汚染はＮＢＣ兵器や各地の火山噴火のばい煙などによって発生するようになったものとされている。

海路については、メガ＝シティが自給自足できる時代になってそれほど必要でなくなった､また海洋汚染を防ぐため(一部の地域をのぞいて)あるていど自粛せざるをえなくなったのであるが、ほぼ全面的に失われた航空路については大気圏外を飛行する亜軌道シャトルの発達がカバーした。

図を見ればわかるとおり、艦船と航空機のルートを阻む障害は３種類ある。

海路の決定的な障害となる要素は電磁波と大気のように見える。だが、電磁波は大気不安定地域の中心に発生することが多いので、実は｢大気の状態が常時不安定な海域｣のみがその要素である。大気が不安定な海域はすなわち、嵐が常時発生している海域といっていい。無理をすれば海路とならないわけではないが、超高気圧／超低気圧は想像を絶する嵐を巻き起こすので、避けるのが普通だ。

海路はこうした障害地域の間を縫うように細々と形成されている。ただし、ごく近隣どうしの交通や沿岸航海には支障はないので、ところによっては盛んに行なわれている。

空路を阻む要素には、大気不安定地域のほかに、操縦系を含む搭載電子機器に異常をきたす電磁嵐発生地域、エンジンが作動不良となる大気汚染地域が加わる。しかし、こうして見るとほとんどのメガ＝シティ、あるいは人類の生活圏の上空には何らかの障害要素が存在し、輸送機や通常の戦術／戦略機が利用できるところはほとんどない。

もちろん、電子機器に頼らない飛行、ジェットほどの吸気を必要としない推進機関を搭載した航空機、そのほか何らかの特殊な航空機なら航路も形成できるが、実際は航行可能範囲内だけで使用される局地航空機のみが運用されている。特にアフリカと中東、中南米の空では局地戦闘機の活躍を見ることができるし、オセアニアで開催されるエアレースも世界的に有名だろう。

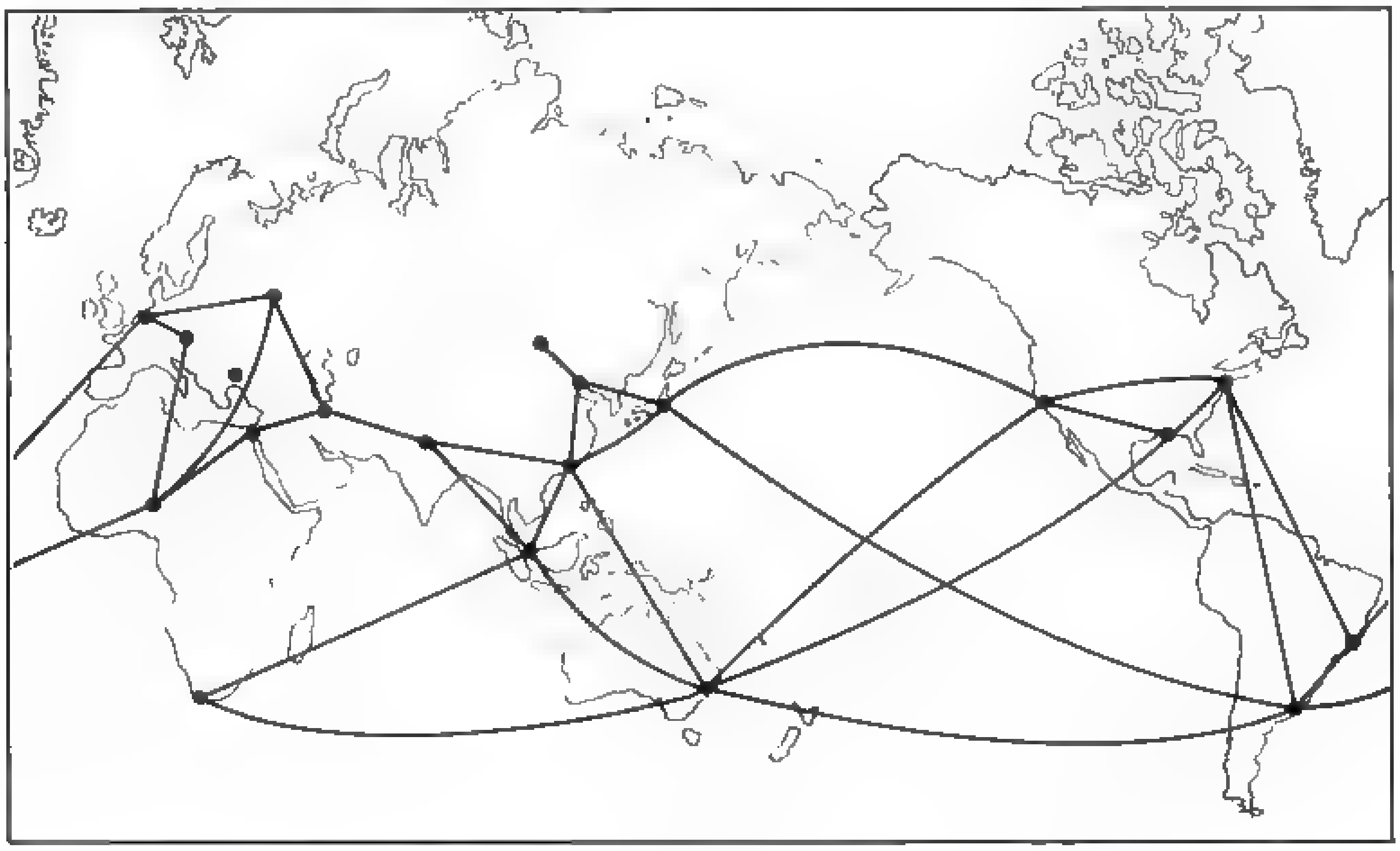


PHOTO 4
世界のメガ＝シティのパワーバランス[POWER BALANCE OF MEGA-CITIES]

2150年代の地球には合計20か所のメガ＝シティが存在している。これらの都市はそれぞれが名目上は独立しており、時には協力しあい、また時には紛争という形の解決策で自らの利権を拡大しようとする。

ここではマクロな視野から、各メガ＝シティどうしのつながりやパワーバランスをみていく。

図注釈：
※　軍事力については、陸海空に加え宇宙戦力や戦時外交能力までを総合評価したものであり、必ずしも実戦部隊の数や装備だけを表すものではない。
※　総合評価については、軍事、経済、人口などに地勢的要素や月面都市でのプレゼンスを加味したものである。“ＥＸ”とは独自の路線をいくシティなため評価不能であることを表している。

図は世界のメガ＝シティ間の特に強いかかわりを表したものだが、これを見ると世界の中心地がヨーロッパであることがわかる。次に有力なのが極東と北米だが、この２地域は有力であっても、いまひとつ田舎くさいイメージがぬぐい去れないところがある。

これは２地域がアフリカと強いつながりを持っていないためかも知れない。

地球上におけるあらゆるもめ事はアフリカで決着がつけられる。アフリカ大陸～地中海～中東にはそれぞれ仲の悪い５つものメガ＝シティが存在し争い続けているが、紛争が彼ら自身のものでない場合は多々ある。アフリカのメガ＝シティは、不仲の有力メガ＝シティの代理戦争をやらされることも多いと言うことだ。

同じような戦場として、ユーラシア中部や中南米があげられる。権益を軍事的、経済的に争おうと思えば、コロシアムはこうした紛争多発地帯に設定される。たとえ紛争に発展しなくても、その準備段階の兵器輸出競争で(経済紛争として)ケリがつくこともある。

ちなみに、ＭＨワールドには共産主義を掲げる行政府は(テロリスト以外には)存在しないが、社会主義的運営を行なうシティは存在する。中華人民共同体、シャンカラ、ライルバートル、セブンスヘブン、ＥＱＳなどのメガ＝シティはやや保護貿易の傾向があり、保守的外交をなす社会主義的なシティであるといえる。

紛争発生のテクノロジー

地球上ではさまざまな理由から、小規模な紛争が頻繁に発生する。これは戦いが小規模／限定的／短期間なら、別な方法をとるより安上がりに競争相手に勝つことができるから、という支配企業の考えで実行されるのだ。

小紛争は新鉱脈の利権争い(鉱脈の発見された地域にアーミーを派遣して争う)とか、新兵器の売上競争(カタログデータ上は同評価の新兵器を互いに投入し、戦わせる。勝った方が市場を独占できる)など、当事者以外の者から見ればとるに足らない理由で行なわれることも多い。

各シティの性格と想定される紛争

　では、各メガ＝シティの性格を鑑みながら、それぞれの地域で発生しうる紛争を検討してみよう。

ネオ＝アップル：

　北米最大の灰色の街。北米のほかの２都市を牽制するための紛争に余念なく、同時に南アフリカのメガ＝ケープタウンを支援し続けるだろう。

サン＝アンジェルス：

　酸性雨にまみれながらも、アメリカンスピリッツを継承しようとする街。将来的には不安があり、当面は近隣シティとの紛争を維持するので手一杯だろう。

テキサナ：

　ほぼ理想的な都市構造を持つが、世界に対するプレゼンスは弱い。南米勢に対する砦の役目に耐えられるかどうかも疑問だ。北米のほかの２シティとどううまくやっていくかが今後の課題だろう。

ニューブラジリア：

　秘かにさまざまな有力メガ＝シティの後援を受ける南米ブロックの代表。ただし裕福ではない。民族問題から北米との紛争が絶えず、この状況はしばらく続くものと考えられる。



サン＝アンジェルス

リオ＝ブエノス：

地理的に有利な位置に存在し、自然環境もまずまずだが、有力メガ＝シティによって政治経済をコントロールされているため、非常に貧しい。シティの空気が寛容なので、ダウンタウンはテロリストをはじめとする国際的犯罪者の隠れ家となっている。

ミレニアム東京：

世界経済の一端を担う有力シティのひとつ。内政においては複雑な社会構造から問題を抱えているが、外交は巧妙のひと言に尽きる。軍事衝突はぎりぎりまで回避する傾向にあるが、必要となればあらゆる強硬政策をとる。

ＥＱＳ：

ミレニアム東京の保護下にあるが、資源が豊富でアジアブロックの生命線であると同時にシティ間貿易の中心地ともなっていて割合に裕福。最近はオセアニアおよびホンコンへの武力外交が目立つ。

グレートホンコン：

すべての経済ブロックからの永久独立を宣言したシティ。俗に《空白地帯》ともいわれ、シティには中世の自由都市の雰囲気が漂っている。スローガンから、どこに対しても表だった干渉はしてこないが、裏では近隣メガ＝シティに対する牽制工作が激しく行なわれている。

セブンスヘブン：

地理的な理由もあり、ほかのシティには極力無関心。環境汚染が世界でもっとも少なく、リゾート地として有名である。世界に対するプレゼンスは極めて小さいが、その実力は計り知れない。

中華人民共同体：

世界最悪の自然環境下に存在し、最大の人口を有するシティ。外交面での特徴は、どこにでも見境なく軍事援助を行なうこと。ネオグラートとは断続的／慢性的に激しい戦闘を繰り広げている。

ネオグラード：

１世紀半にも渡る徹底した経済至上主義政策を貫いているが、確固たる基盤がないため、いまだ二流のシティである。東西のシティとは不仲だが、四都市不可侵条約の締結は評価できる外交の成果と言える。

ライルバートル：

ネオグラートの保護下にあり、ほかの近隣列強シティの脅威におびえている。鉱物資源の採掘が盛んで、それを武器にした外交が特徴。

シャンカラ：

独立独歩の気風にあふれ、重工業、宇宙開発面で市場を拡大しつつある。また、海における交通要所でもある。ライルバートルを常に狙っており、何度も紛争を起こしている。

ニューロピア：

比較されるヌーベルデルタより質実剛健な雰囲気がある。すべての面において、実力はそのライバルと同等だがいまひとつ地味。ヌーベルデルタを意識した外交が目立ち、内政では民族問題に悩んでいる。

ヌーベルデルタ：

21世紀から激動し続けた西欧を統一する意味で建設された面積の広いシティ。世界経済をリードしている自覚に満ち溢れ、排他的で

帝国主義的で豊かな国際色を持ち合わせ、特にアフリカブロックには偏執的な干渉を行なう。

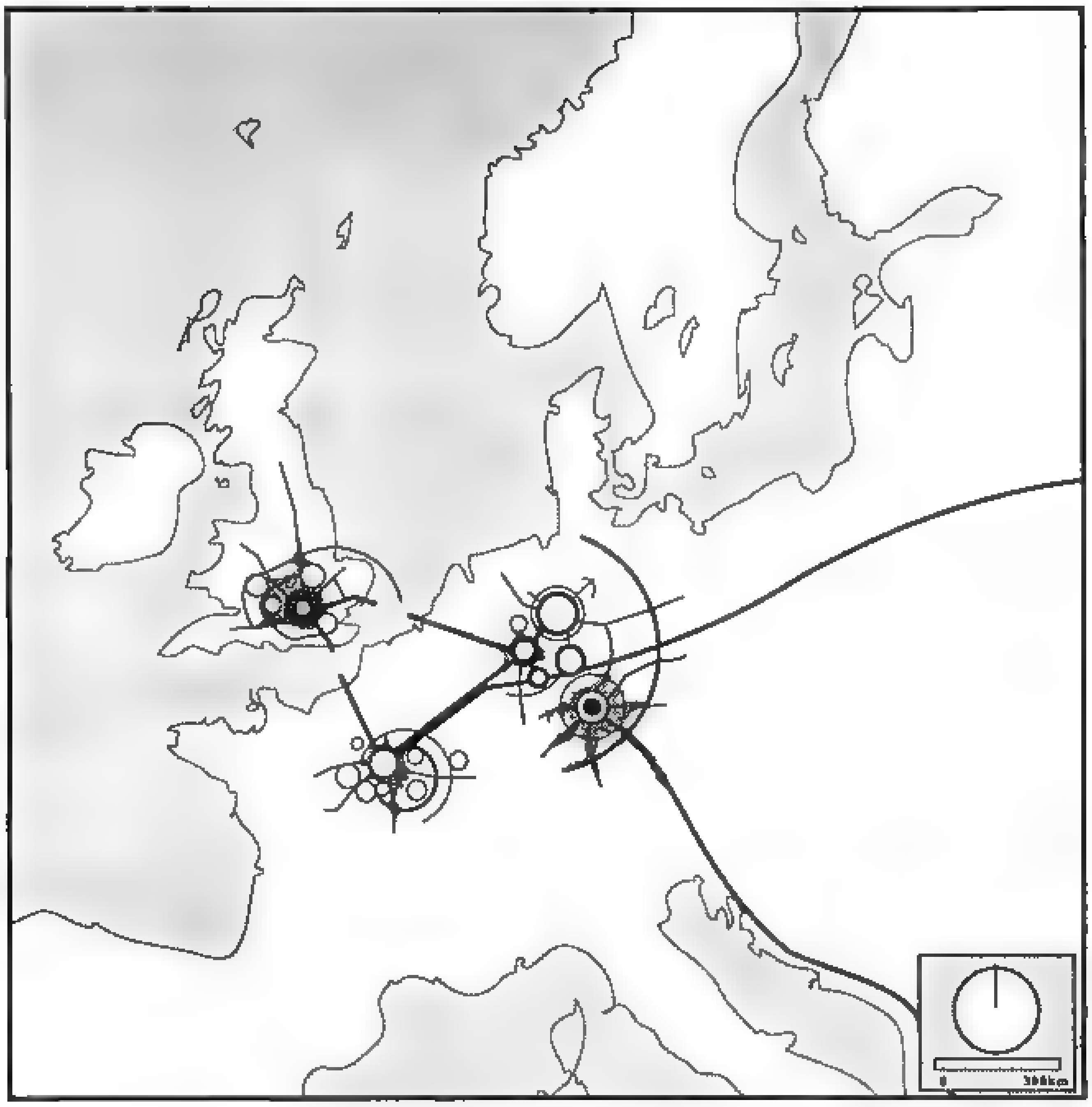
バルカンクラスター：
　ニューロピアの全面的保護を受けている。武力外交を推進する隣接敵対シティの脅威におびえるあまり、独裁行政を施行し、軍備を拡張し続けている。

アル＝バビロン：
　追い出されたカイロ〜シナイ半島の奪還を目指す宗教主義のシティ。石油需要の激減から、アラブに援助するシティは少なくなったので、敵対シティに対しては苦戦を強いられている。

グランドカナーン：
　市民皆兵で兵器産業が盛んな完全武装都市。領土拡大に非常に熱心で近隣シティとはすべて敵対している。ここのアーミーはシティの権益を守るだけでなく、世界各地の紛争に大規模傭兵団として参加して稼いでいる。

サハラゲート：
　アフリカの玄関口であるシティ。リベラルな政策をとっているためか、市内は激戦区アフリカにしては平穏である。南北に仇敵がいるにもかかわらず、アーミーは弱小。外交でそれをなんとか補っている。

メガ＝ケープタウン：
　ネオアフリカーナー思想を振りかざし、独自のエリート路線をいく専横的なメガ＝シティ。近隣との紛争が絶えず、傭兵の集まる激戦地である。レアメタルや金など貴重な地下資源が豊富で金回りはよい。



ヌーベルデルタ

CHAPTER 5

コンバットシェル

コンバットシェルは実に魅力あるメカニックのひとつである。自由に兵器を交換できるMADシステムを最大限に活用でき、ダイナミックな戦法で敵をたたき、そして深刻な問題も同様に抱えている、このリアリズムあふれる機動兵器を徹底解剖してみよう。

LESSON 1
コンバットシェルの歴史と総論[HISTORY & GUIDE FOR COMBAT-SHELL]

コンバットシェルはどのようにして誕生したのだろうか。コンバットシェルを単なるＳＦメカとしてでなく、より現実の科学技術／近代・近未来戦術と絡めて考察していこう。

1．パワードスーツの幻想

ＳＦによく登場するメカニックのうちでロボット＝人型兵器はよく親しまれており、また汎用性が高いと言われているメカニックだ。しかし、現実には人型兵器は一般に思われているほどマルチな兵器ではないのである。

よくあるほめ言葉として、「人間と同じ程度のフレキシビリティを持ち、しかも人間よりはるかに強い。身体を使うのでややこしい操縦を覚える必要がなく（？）、身体で操作するので反応も速い（はずだ）。搭載している兵器がよければどんな敵にも対抗できる（はずだ）」……もっとも重要なのは「人間と同じ動きができ、しかもより強い」ということだろう。これは逆に「せいぜい人間並みの動きしかできない」とも言えるし、「より強くてもしょせんゴリラレベル」とも言えるのだ。

人間を模してある以上、人間にできるレベルのことをよりうまくこなすことしかできない、というのがパワードスーツの盲点である。

戦場に存在する兵器はどれも人間よりはるかに強い。人間が多少強くなったからといってとうてい太刀打ちできないのは目に見えているのである。

2．開発途上問題

開発途上で発生した問題のひとつとしては主動力がある。何しろ「人間より重い金属の鎧にゴリラ並みの（もしくはそれ以上の）パワーを持たせたエンジンを、しかも背中にしょいこめるくらいにコンパクト化して搭載する」のは簡単ではない。また、少なくとも徒歩程度の移動速度、即座に銃器（または搭載兵器）を発射できるだけの反応速度がないと、実戦では使い物にならない。

ふたつめの問題が関節である。コンバットシェルは可動部が多いため、どうしても非装甲部が多くなる（＝とても打たれ強い兵器にはならない）し、メカニズムも複雑になりがちで、故障や作動不良も少なくはない。特に砂漠では粉塵が、亜熱帯ジャングルでは泥濘、寒冷地では細かな氷粒などが関節にダメージを与えるのだ。戦場での運用を考えるにしても関節の引き起こす問題は多く、いくら構造的に強化しても、爆風で手足がちぎれ飛ぶなどということも考えられ（人間が収まっているからそれだけで戦闘不能に陥る）、そして何よりメンテナンスが大変なのはいうまでもない。

結論として「歩兵を強化するという目的のみではとてもコストに見合う兵器にはならない」ということである。歩兵はやはり安価でそろえられなければ仕方がない。

しかし、ＭＨワールドにおいてはパワードスーツが実戦投入されなくてはならない理由があったのである。

3．パワードスーツの開発〜コンバットシェルへの進化

確かに現状では（状態が変わらなければ将来的にも）どこの国でもまともなパワードスーツは開発されないだろう。

ところが、ＭＨワールドでは人的資源が貴重であると考えられ、兵器は自動化が進んでいる。

軍のスポンサーである企業（あるいはそれの前身である企業化の進んだ政府）はその利益のため軍隊を所有しているが、維持と運用に彼ら自身が金を出さなくてはならない。彼らが第一に考えたことは効率化だった。これが強化服系技術／サイバー系技術が進歩した大きな理由のひとつである。

とはいっても、パワードスーツが見かけ倒しな代物であることに違いはない。スポンサーはまた物足りなく感じるようになり、現場からも不満の声が聞こえてくるようになった。そして、パワードスーツに付加価値／局地戦能力を持たせようと考える技術者が現れはじめたのである。

技術者たちはこぞって、歩兵の天敵である戦車をターゲットにした対戦車パワードスーツの開発に全力を注ぐようになる。彼らはとりあえずさらに戦車の天敵である戦闘ヘリコプターからヒントを得て、飛行できるパワードスーツ＝コンバットシェルを世に送り出したのだった。

4．戦場における地位とその没落

「ヘリのように戦車を倒し、さらに歩兵として地域制圧能力、残敵掃討能力に優れている」コンバットシェルはデビュー時はもてはやされたが、まだまだ問題は残していた。

コンバットシェルは戦車に気づかれないように近づき、不意をついて飛行状態に入り、装甲の薄い上面や後面を狙って攻撃する、これが常識的な運用である。確かに飛行状態だとこの戦法が成功することは間違いないが、不意討ち狙いの粗忽な兵器であるという感は拭えない。タイミングをあやまるとあっという間に蹴散らされてしまうし、実際にはそうなることも少なくはなかったのだ。



コンバットシェルの弱点が露見するごとに、その人気は失われていったが、同時に戦車もまた戦術思想の転換により戦場から消えていった。より素早く戦場に展開でき、より低コストで確実な戦果を挙げられる装甲車やホバータンクの時代に入ったのである。

天敵である戦車を戦争の歴史から葬り去るきっかけとなったのは高機動を売りとする歩兵、コンバットシェルの存在だ。コンバットシェルは真の意味で戦車に勝った(正確には刺し違えた)歩兵であると言える。

5．コンバットシェルの現在と将来

ライバルが消えたため、コンバットシェルもさらに確実に無意味な兵器となるはずだったが、戦場から姿を消すかに見えたこの兵器はまだいくつかのセールスポイントを残していたのである。

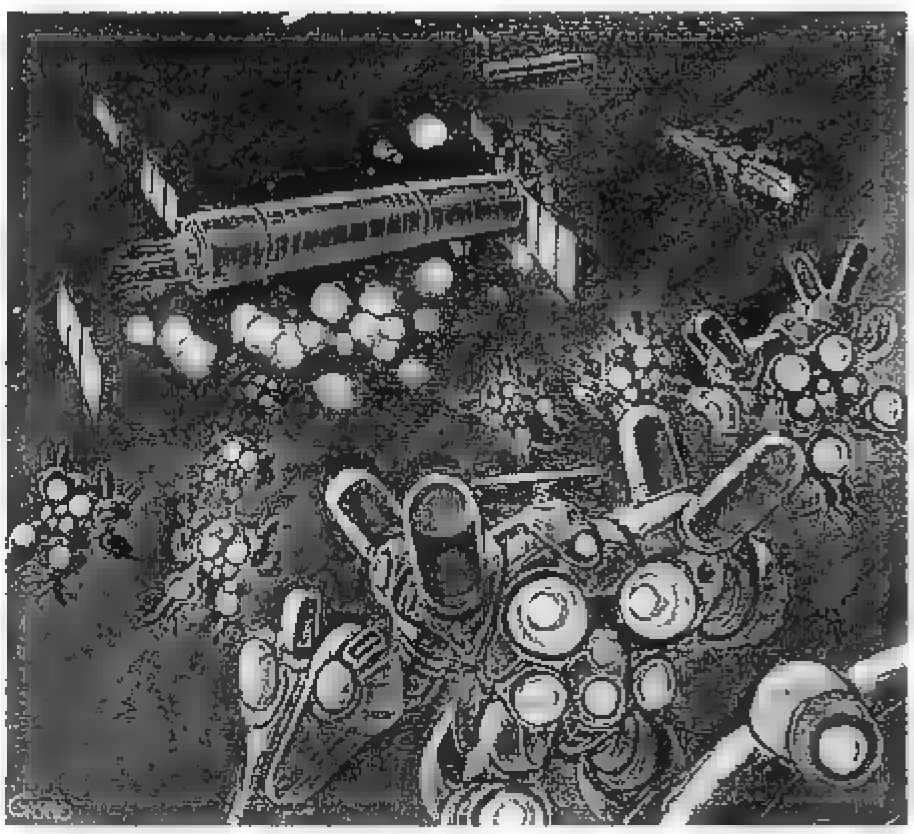
比較的安価に入手できる強化歩兵というポイントは、個人または少人数で戦闘することの多いハンターや傭兵たちが身を守るのに格好のメカニックとなった。

高機動兵器であることも救いだった。機動性神話は世界中の戦術研究家にもてはやされていたし、アーミーでもあまり役に立たないと知っていながら、全部のコンバットシェルを手放しはしなかったのである。高価なメカニックを買うことのできない弱小メガ＝シティや独立タウンでもコンバットシェルは装甲車両の代わりとして購入された。

個人機動兵器という点は宇宙での戦力として、コロニー守備／コロニー攻撃部隊の中核となったし、土木用機械、宇宙／海中作業ポッドとしても評価を得ることができたのである。

この状況をみて、まだ売れると考えた者はコンバットシェル用のカスタムパーツやアクセサリーを多く発表し、ユーザーをサポートした。確かに人間型をしているため、(戦闘以外では)その用途も広かったし、必要なカスタムパーツの開発もそう難しくはなかったのである。

コンバットシェルは将来有望なメカニックとして各方面から注目されており、これからも進化し続けることは間違いないだろう。



LESSON 2

コンバットシェルの系譜[THE GENEALOGY OF COMBAT-SHELL]

コンバットシェルは、特に2150年代以降の世界ではさまざまなバリエーションが考案され、それぞれが発展を続けている。ここではその系譜からコンバットシェルの進化のようすをみていくことにしよう。

1．強化装甲服(2030～2070)

コンバットシェルが登場する以前の人型メカニックはすべてここに分類される。いわばコンバットシェルの先祖であり、マスタースレイヴ・メカニックの基本ともいえるコンセプトで制作された一連の兵器である。

コンバットシェルが対戦車兵器であるのに比べ、明確な想定目標を持たされておらず、あくまで歩兵を強化するという防衛要素の大きい兵器である。

汎世界大戦のころまでには世界中の陸軍において採用され、パワードスーツ、パワートレーサーなどと呼称されていた。当時はまだ全部の歩兵に行き渡るほど安価なものではなく、特殊な訓練も必要だったので、これを装備したエリート部隊は特に《重歩兵》部隊と呼ばれ、恐れられたという。

もちろん現代においてはコンバットシェルどころかオートプロテクター以下の存在であり、まったく生産はされていない。

2．第1世代コンバットシェル(2070～2120)

飛行ブースターを装備した、原初の高機動戦闘ポッド。陸戦用の強化装甲服にただブースターを積んだだけという試行錯誤の段階の兵器であったが、戦場では予想を上回る戦果をあげたため、コンバットシェルの研究はこのあと急速に進むことになる。

まだまだ不安定な兵器であり、開発技術力の未熟さもあって、作戦中の事故／故障が多発し、実際には生還率はかなり低かったという。パイロットたちは死の恐怖から逃れるため、各種のドラッグを頻繁に利用するようになった。この伝統は現代にまで息づいている。

強化装甲服としては十分な性能を有しており、ミュータントの闊歩する危険な時代には、難民たちの身を守る盾として重宝がられたという。

3．第2世代コンバットシェル(2120～)

シティ復興後、地上でまた戦火が見られるようになったころ、コンバットシェルも成熟した兵器となった。サイバーテクノロジーの産物《人工筋肉》の技術成果がコンバットシェルに採用されたのが決定打となったようだ。

企業主導の行政が確立されたころでもあり、土地ごとの風土や設計チームの思想に明確な違いが出てきている。

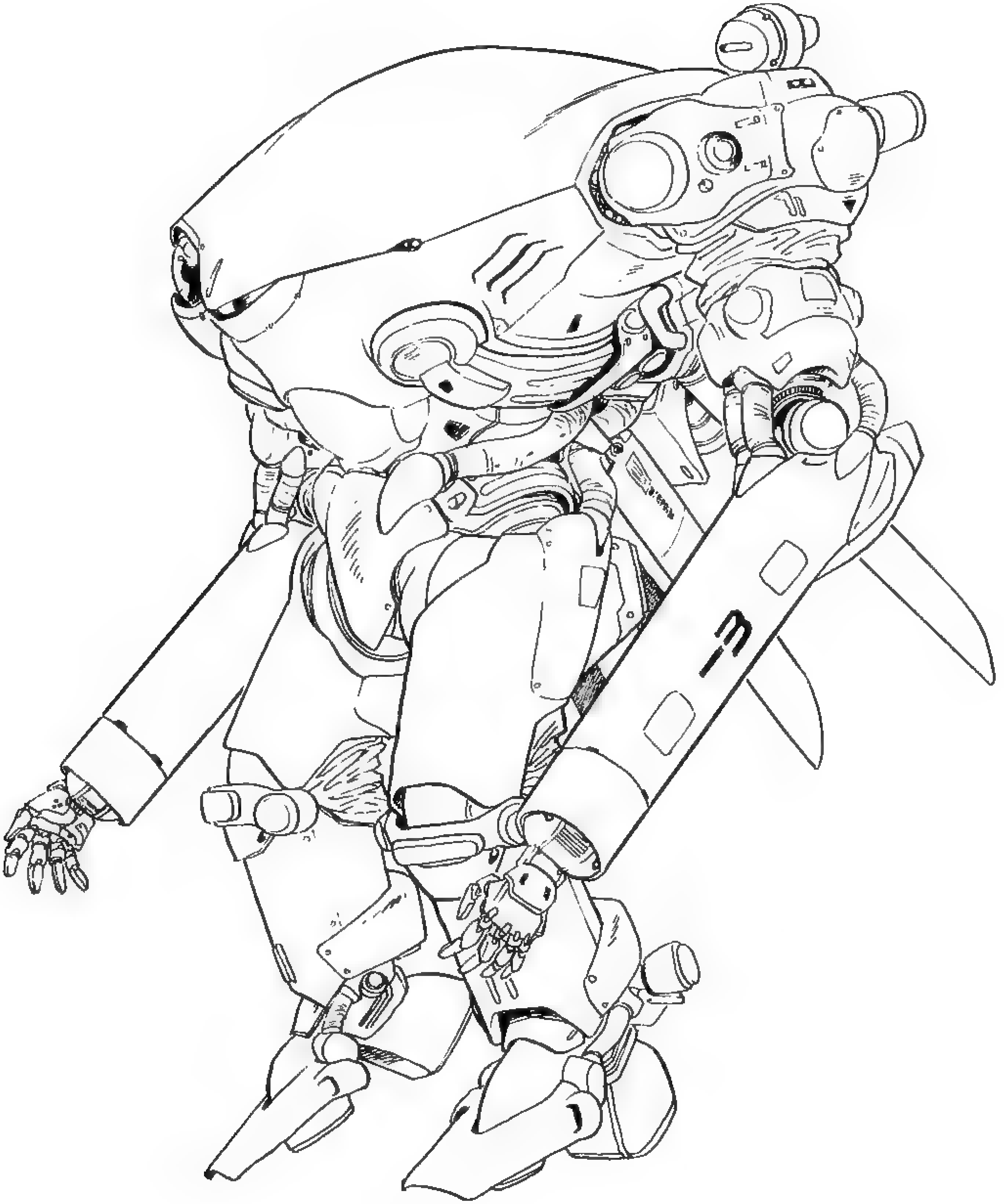
コンバットシェルの派生はここから始まったといってよい。現在あるコンバットシェルまたはそれに類似するメカニックの先祖はこれらのうちのどれかの設計思想を引き継いでいる。

ちなみに現在まで生産が続行されている、いわゆる標準型コンバットシェルは機体各部がユニット化され、作戦に応じてオプション交換が可能だ。

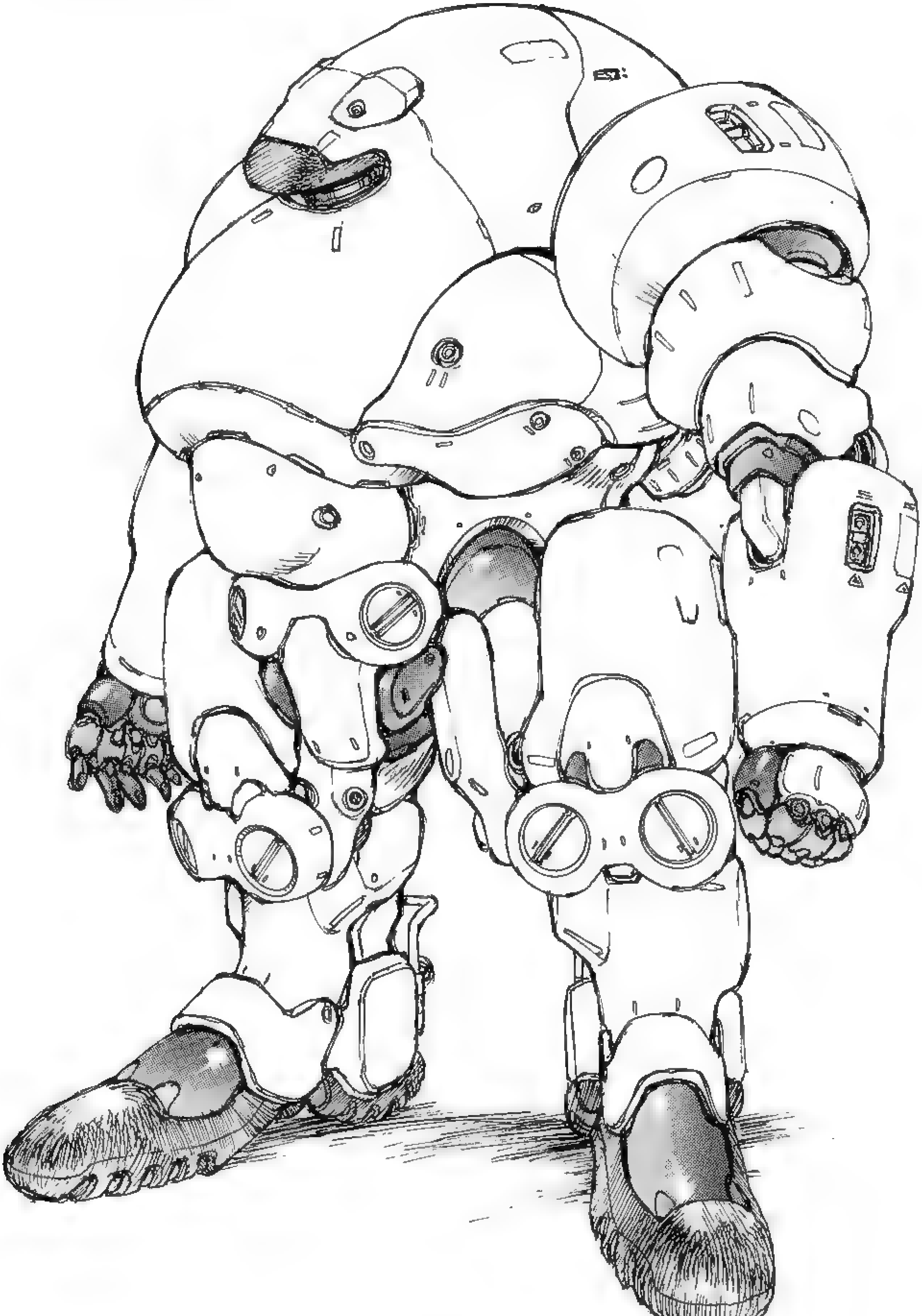
① ヨーロピアン・タイプ：

ヨーロッパ産のコンバットシェルは、飛行時の性能をもっとも重視した設計がなされている。トップヘビーで細目の下半身を持ち、全体的に流線型というか曲面でマッシュルームのようなシルエットを構成している。機動性向上のため、軽装であるという点は弱点でもある。

ヨーロピアン・タイプCS
フラゼッタGT-8S《アルバトロス》



アメリカン・タイプCS
オムニカPA5000S《パラダインII》



② アメリカン・タイプ：

ヨーロピアンより全体に大柄で重装甲、飛行より地上戦／接近戦を重視した設計で、とくに乗降ハッチでもある大きく張り出した胸が特徴的だ。パワフルなアメリカの風土から生まれた、強そうだが大味なモデルといえる。

③ オリエンタル・タイプ：

ヨーロッパとアメリカ主導の開発競争に出遅れたアジアでは、ちょうどそれらの折衷型にあたる、より小振りで安価傾向モデルを設計した。

アジア地域の企業はすぐれた技術力で総合性能の向上に務め、また高い生産力を有していたため、オリエンタル・タイプは世界中にもっとも多く出回ることになる。

4．第3世代コンバットシェル (2140～)

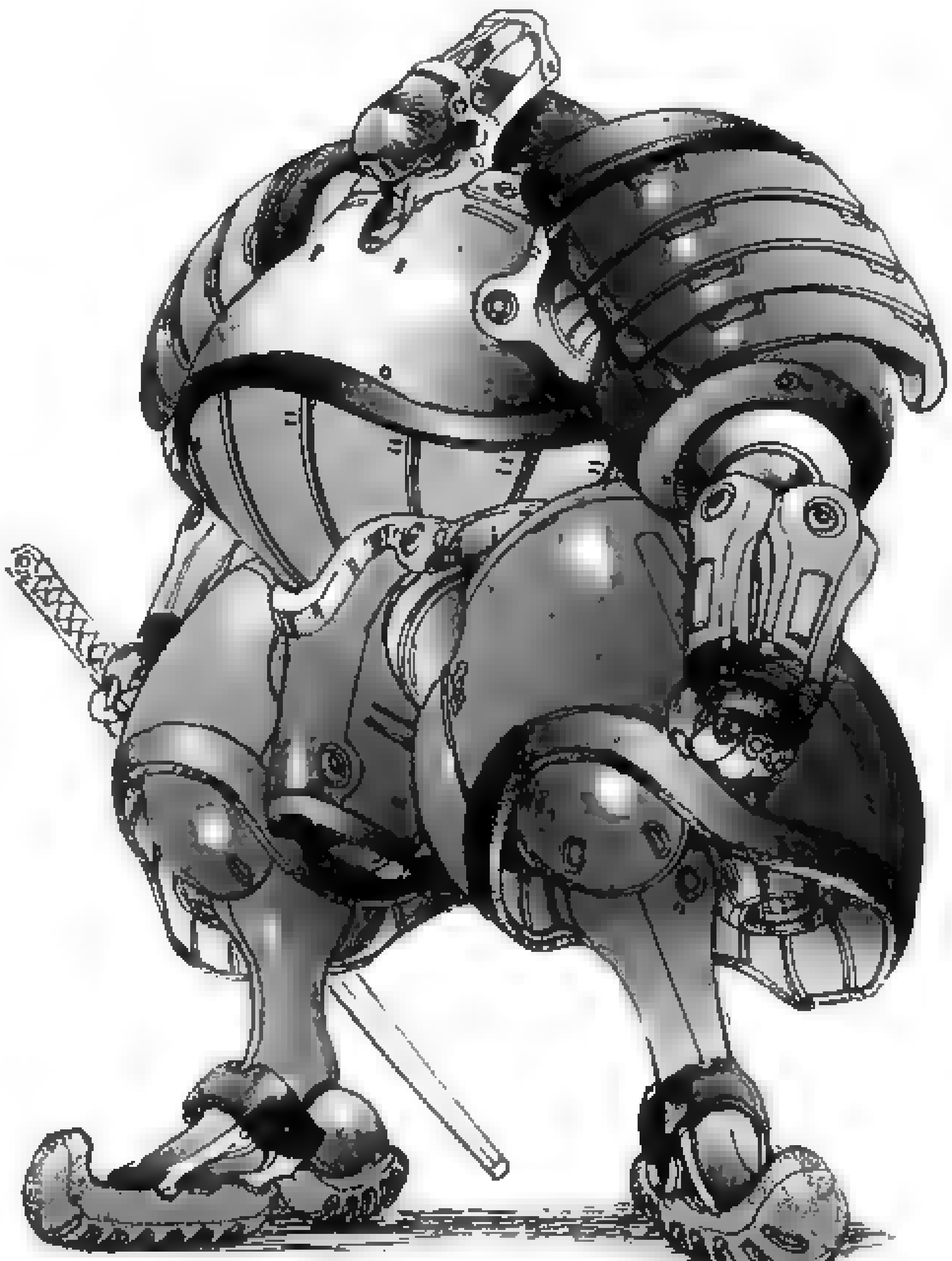
第2世代の標準型コンバットシェルの分化、性能向上が進むなかで局地戦要素／限定使用要素が強調された戦闘兵器が何種か誕生した。第3世代のほとんどはコンバットシェルの基本戦術とはかなりかけ離れた戦法をとるので、もはや違う兵器体系に組み入れられるべき鬼子である。しかし、これらの兵器がのちの世代のコンバットシェルに影響を与えているのは明らかなので、ここではあえてコンバットシェルとして分類する。

ちなみに有脚装甲車＝インセクターのデビューは第3世代よりずっと早いが、類型的にインセクターをこのカテゴリーに加えようとする専門家もいる。

① 格闘型コンバットシェル：

これはアメリカンの単なる強化型であるとされ、ほとんどの専門家は第3世代として認めていない。

オリエンタル・タイプCS
東都ＪＣＮ　ＴＫＳ《オートサムライ》



格闘型は両脚が完全に廃され、かわりにコンバットシェルが迅速に接近するための頑強なダッシュローラーが装備されている。

これは戦場に潜む飛行前のコンバットシェル、着地したあとのコンバットシェルを掃討するための、純然たる対コンバットシェル・コンバットシェルであり、その用途があまりに限定的すぎるため、ほとんど脚光を浴びずに姿を消そうとしている。

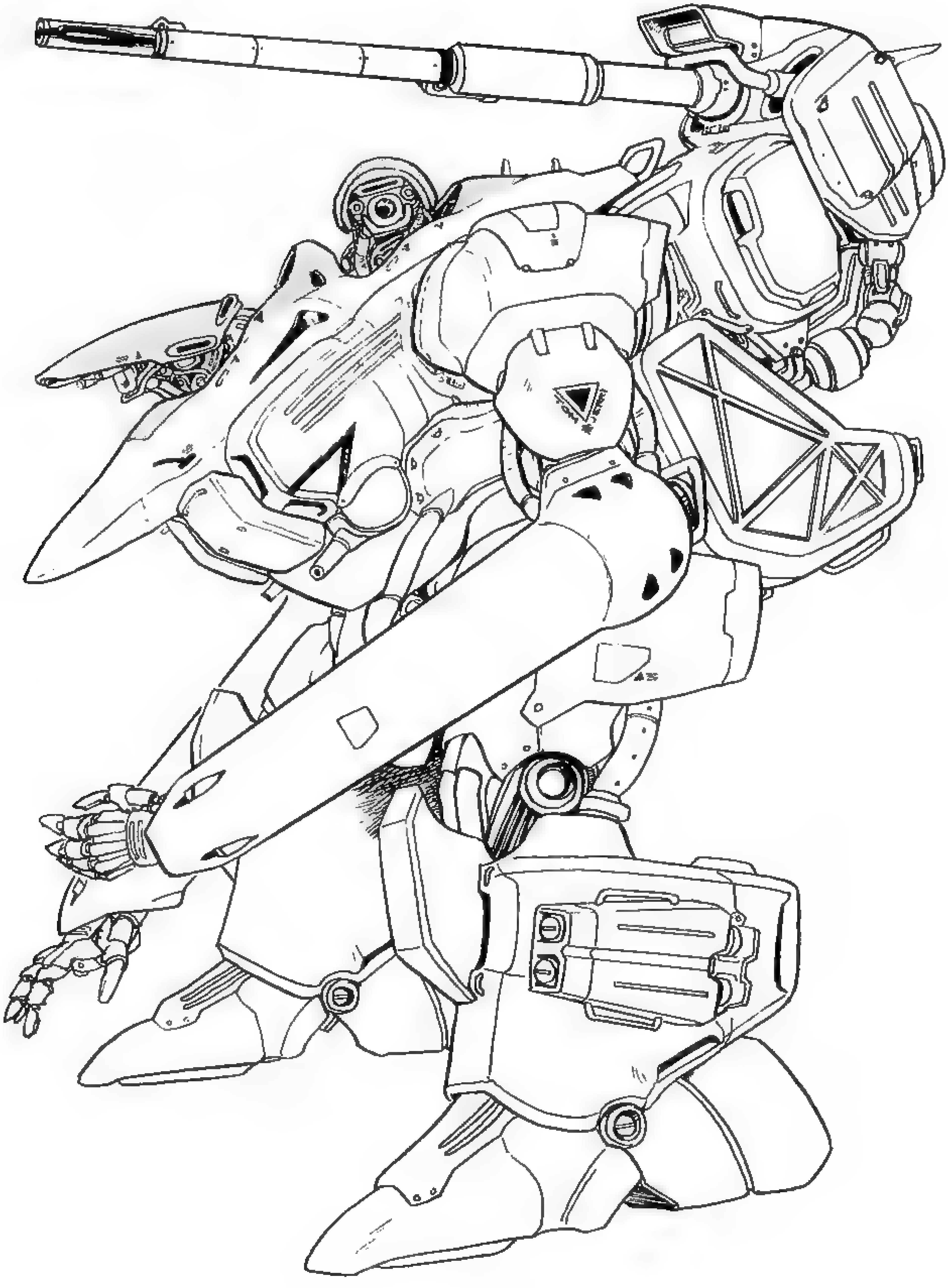
しかし、こうしたアバンギャルドなモデルの存在がなかったら、ガンドッグやポケットタンクが世に登場することはなかっただろう。

② 重コンバットシェル：

重コンバットシェルはコンバットシェルが持っていたコンセプトから歴史上初めて脱却した派生型であるといえる。

コンセプト的にはアメリカン・タイプの設

重コンバットシェル
ハインガット４４ＧＪ《ロングトム》



計をデフォルメしたようなものであり、系統樹の中ではアメリカンからの進化と見なされている。

激戦区アフリカの前線からの要求で開発されたコンバットシェルなので、アフリカン・タイプと呼ばれることもある。

全長5～7mにも達し､操作はレバーやスティック方式に変更されており、高機動運動は不可能になった。人型戦車と呼んだ方がふさわしく、デザインは似ていても、もう別の兵器である。

③ ガンドッグ：

アメリカン、オリエンタルによく見られるが、ブースターによる飛行のかわりにダッシュローラーによる高速走行を選んだコンバットシェルも存在した。両脚がローラーと化した格闘型コンバットシェルも同じである。

この方法だと飛行時ほど戦力は跳ね上がらないが､安定した作戦を行なうことができる。この戦術を有効に活用すべく開発されたのがガンドッグである。

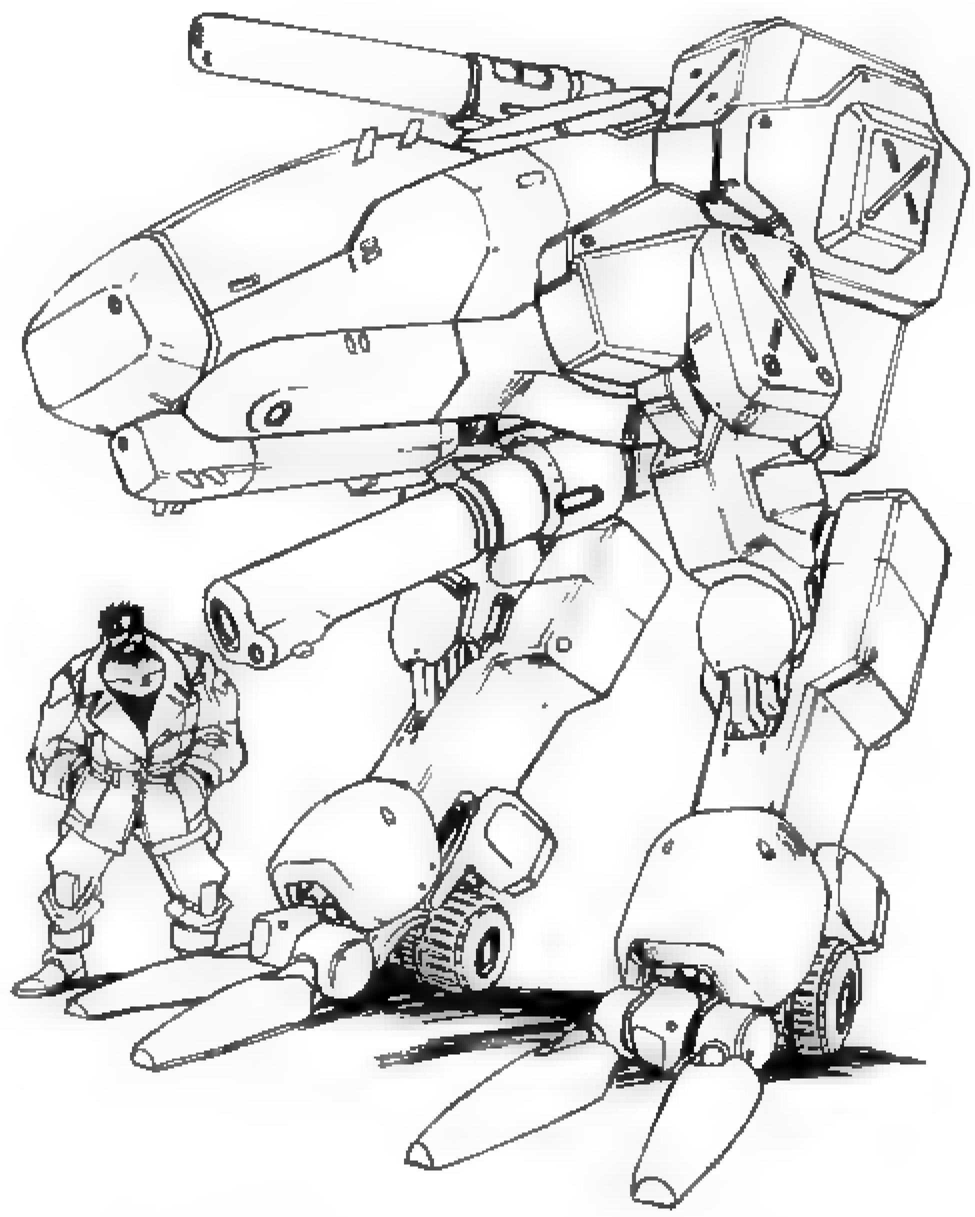
機動性を損なわずに大きなペイロードを持ち、武装／装甲ともに充実したガンドッグは重コンバットシェルよりはるかにコンバットシェルに近い兵器と言える。

④ ポケットタンク：

こちらはコンバットシェルのコンパクトさを手本に誕生した機動兵器である。重コンバットシェルがコンバットシェルのシルエットに戦車の機能を詰め込んだ兵器だとすれば、ポケットタンクは戦車のボディにコンバットシェルの機能を組み込んだ兵器といえる。

脚移動並みの高い踏破性、市街戦を想定した足まわり重視の戦い振りはまさにコンバットシェルのそれを踏襲している。

ガンドッグ
グリフィスDRX-3200《トップヘビー》



5．第4世代コンバットシェル (2150～)

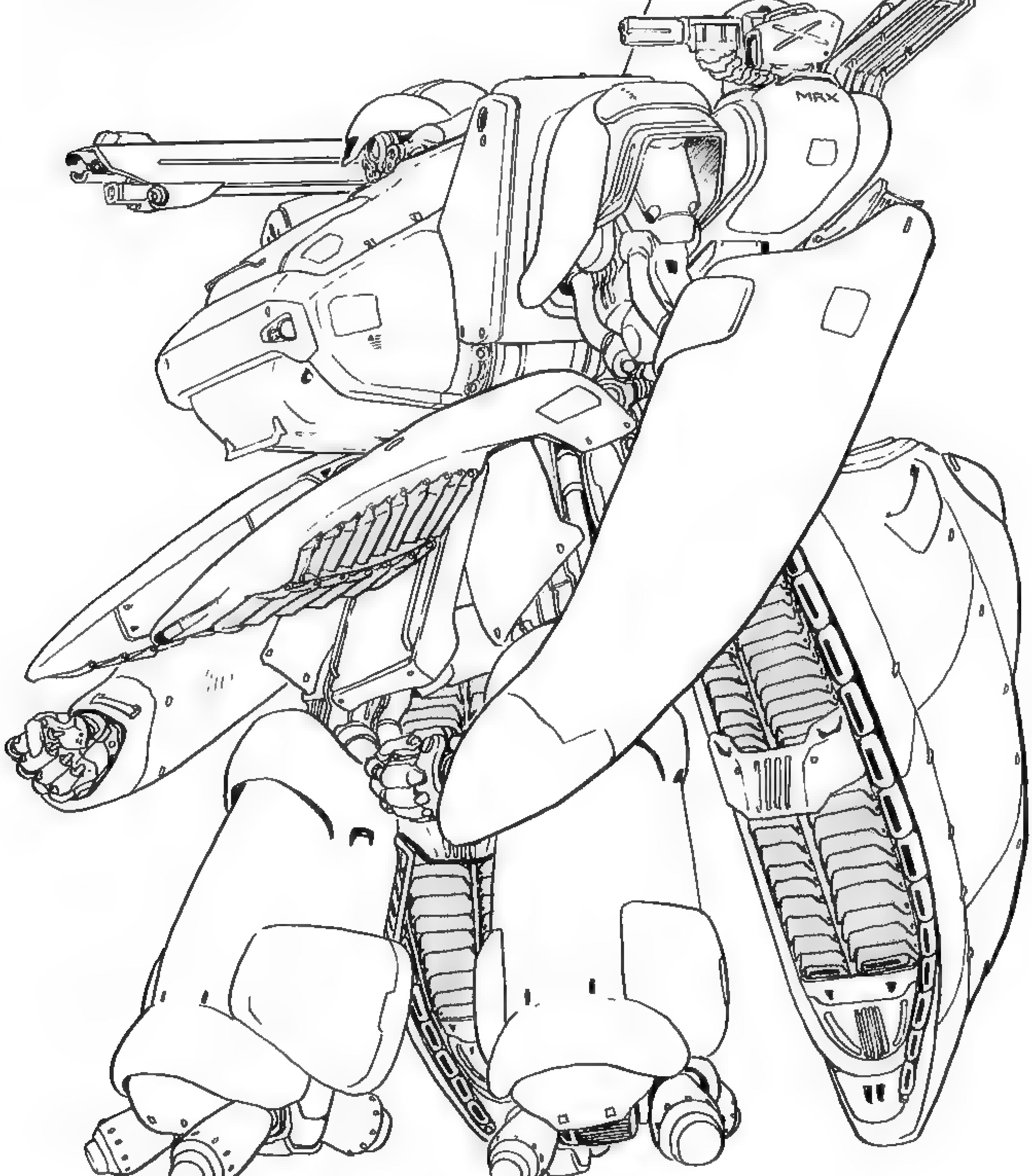
コンバットシェルはそのままの形なら、もはや限界のところまでそのポテンシャルを発揮している。しかし、コンバットシェルであるがゆえの数々の短所もそのスタイルを変えないかぎり、ずっと抱えていくことになるのである。

コンバットシェル本来の機能やコンセプトを失うことなく、短所を克服し、さらに有能な兵器として生まれ変わらせようとする設計陣の情熱はいくつかのスーパーウェポンを生み出しつつある。

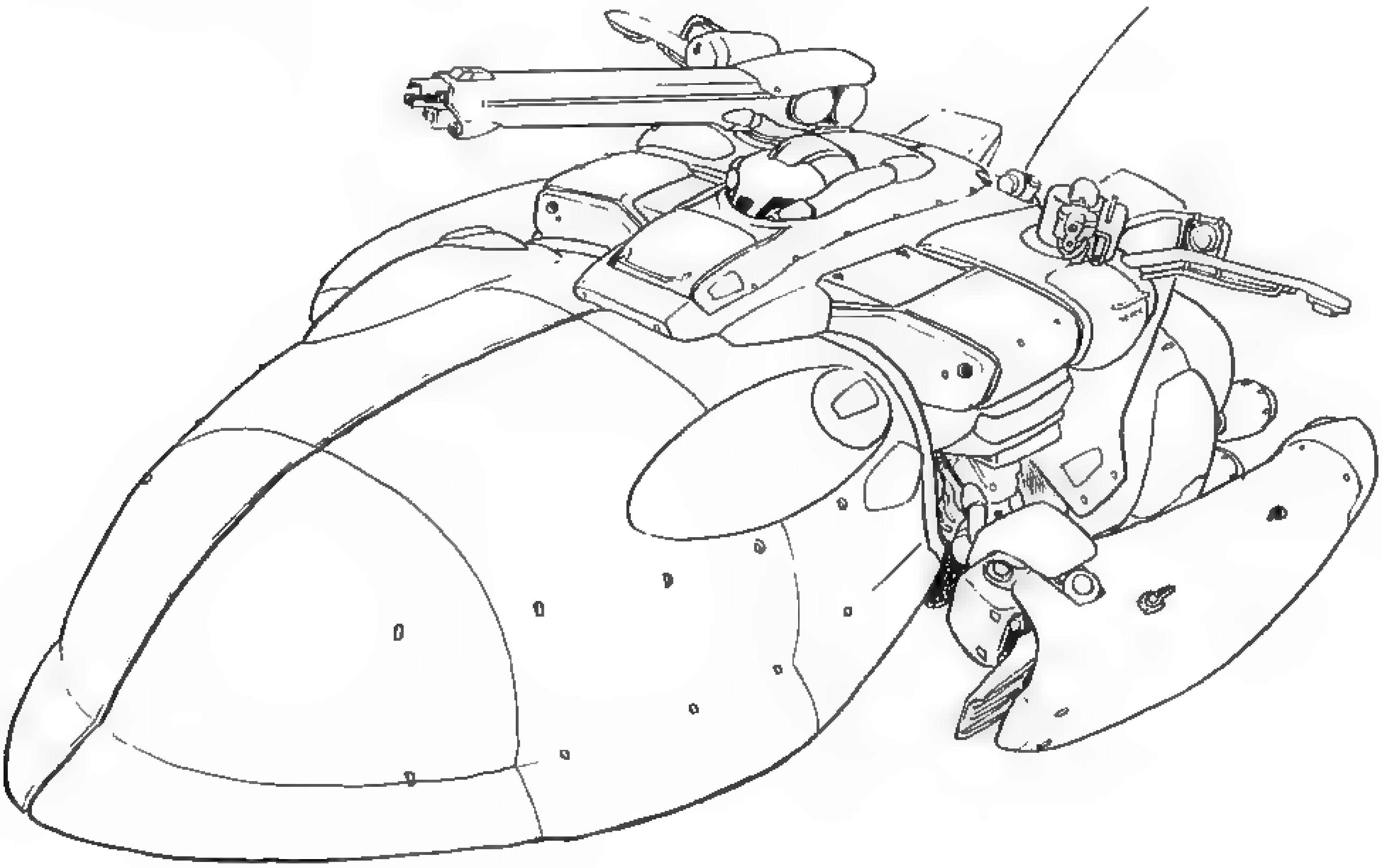
① 可変型コンバットシェル：

コンバットシェルの抱えている大きなウィークポイント、高機動作動時間の短さ、戦場までの輸送の問題をもっとも大げさで手間の

可変型コンバットシェル
トライクロンＴＳＨ－01《マルクス》
コンバットシェルモード



可変型コンバットシェル
トライクロンＴＳＨ-01《マルクス》
ホバータンクモード



かかる方法で解決したのがこのシリーズである。別なメカニックに変形することで上記の問題をクリア、さらに高い戦闘力を有し、別な戦術をとることもできるようになったのである。

総合性能強化ということで、系統的にはオリエンタルの後継にあたる。

② ドッキング型コンバットシェル：

こちらはウィークポイントをもっとも効率のよい方法でクリアしたシリーズである。従来のコンバットシェルを別なメカに搭載し、いつでもスクランブルできるようにしたわけである。ＲＡＦＴシステムの応用といってしまえばそれまでだが、実に有効に機能している。

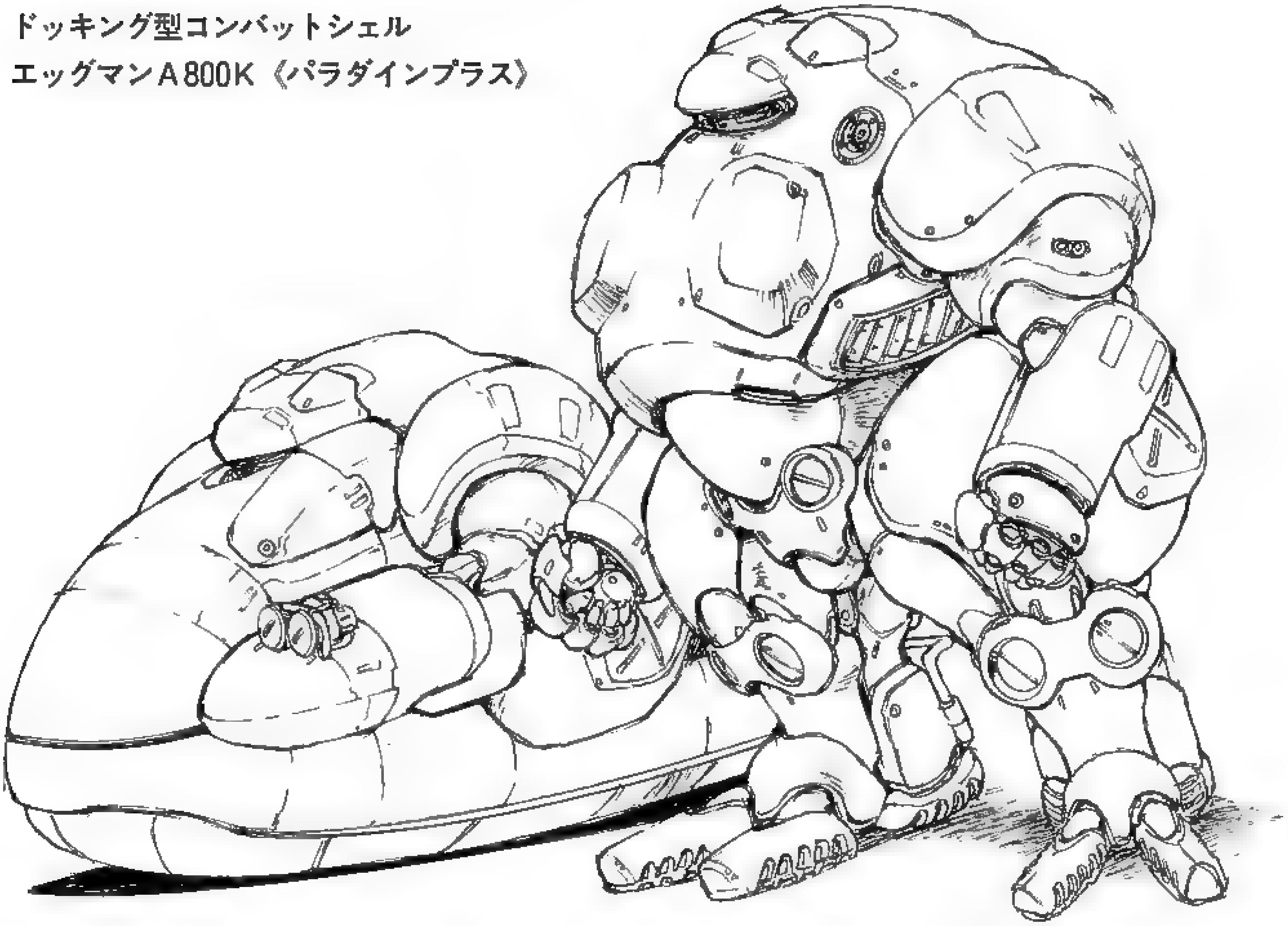
搭載コンバットシェルはたいてい機体前部に搭載されるため、胸部装甲の強化がなされているし、操作のために胸腔内部を大きくとる必要がある。このため、あくまで、シルエット的にはアメリカンタイプの後継のように見受けられる。

可変型コンバットシェルとドッキング型コンバットシェルは双璧をなす第４世代だが、一長一短ありで今後の発展が楽しみである。

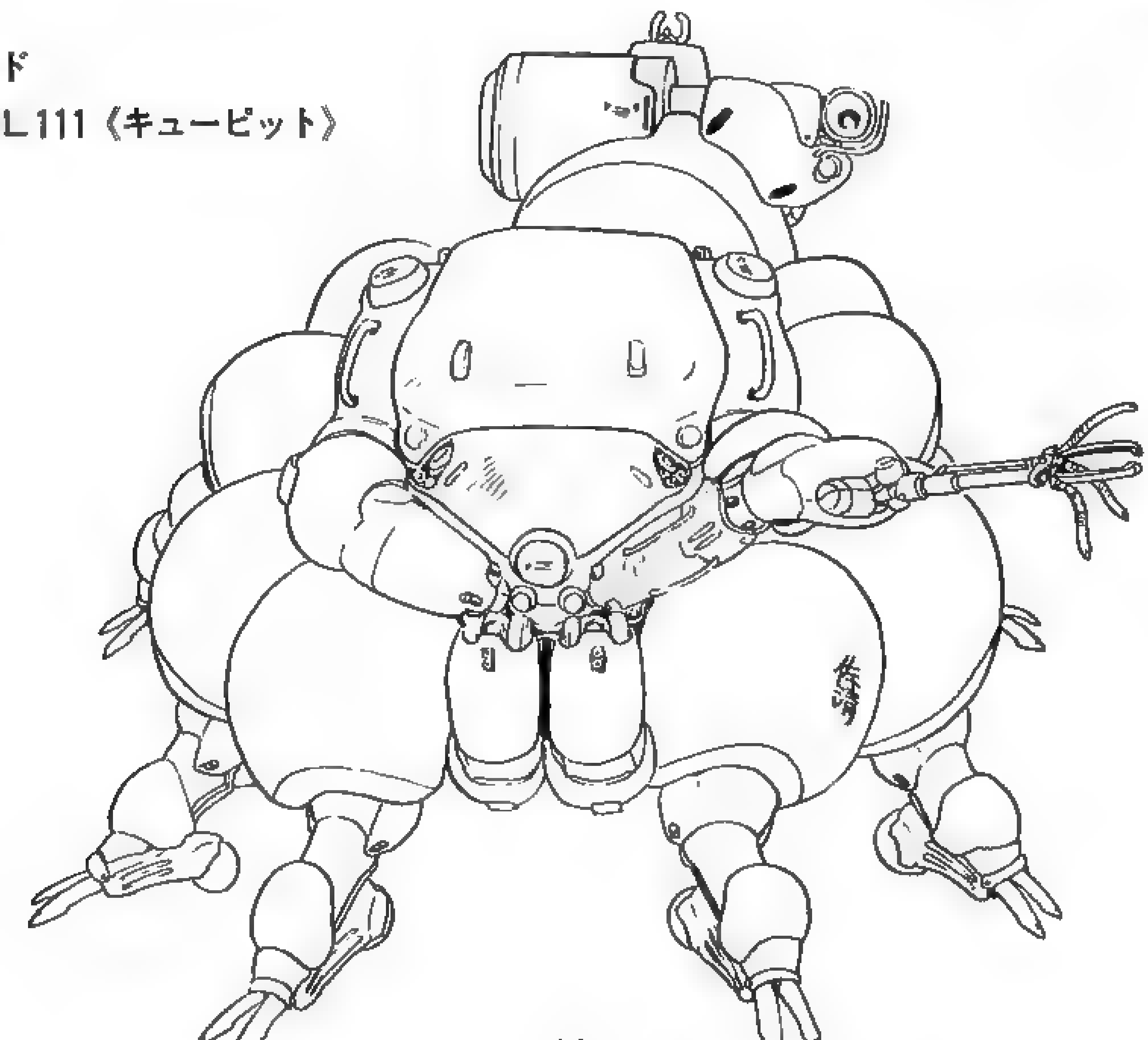
③ アクトポッド：

コンバットシェルは人型をしているため、汎用性は高い。戦場のみならずあらゆる場所で見ることができるが、やはりそれぞれ専門化した任務をこなすにはより機能化する必要があるのだ。

ドッキング型コンバットシェル
エッグマンA800K《パラダインプラス》



アクトポッド
新犬神精機L111《キュービット》



アクトポッドはインドア作戦に強化服として使用されているコンバットシェルの進化したメカであり、ボディは極限まで小型化され、高速／静粛機動と３次元移動、非装甲目標の一撃殺傷を最大目的にした忍者メカである。軽装型ヨーロピアンタイプの究極の姿ともいえるだろう。

デザインや用途からもうコンバットシェルとは呼べないが、そのメカニズムはコンバットシェル開発技術の流れをくむものであり、より完全な形でのコンバットシェル・メカニズム工学とサイバー工学の結晶と呼べる。

６．第５世代コンバットシェル (21XX〜)

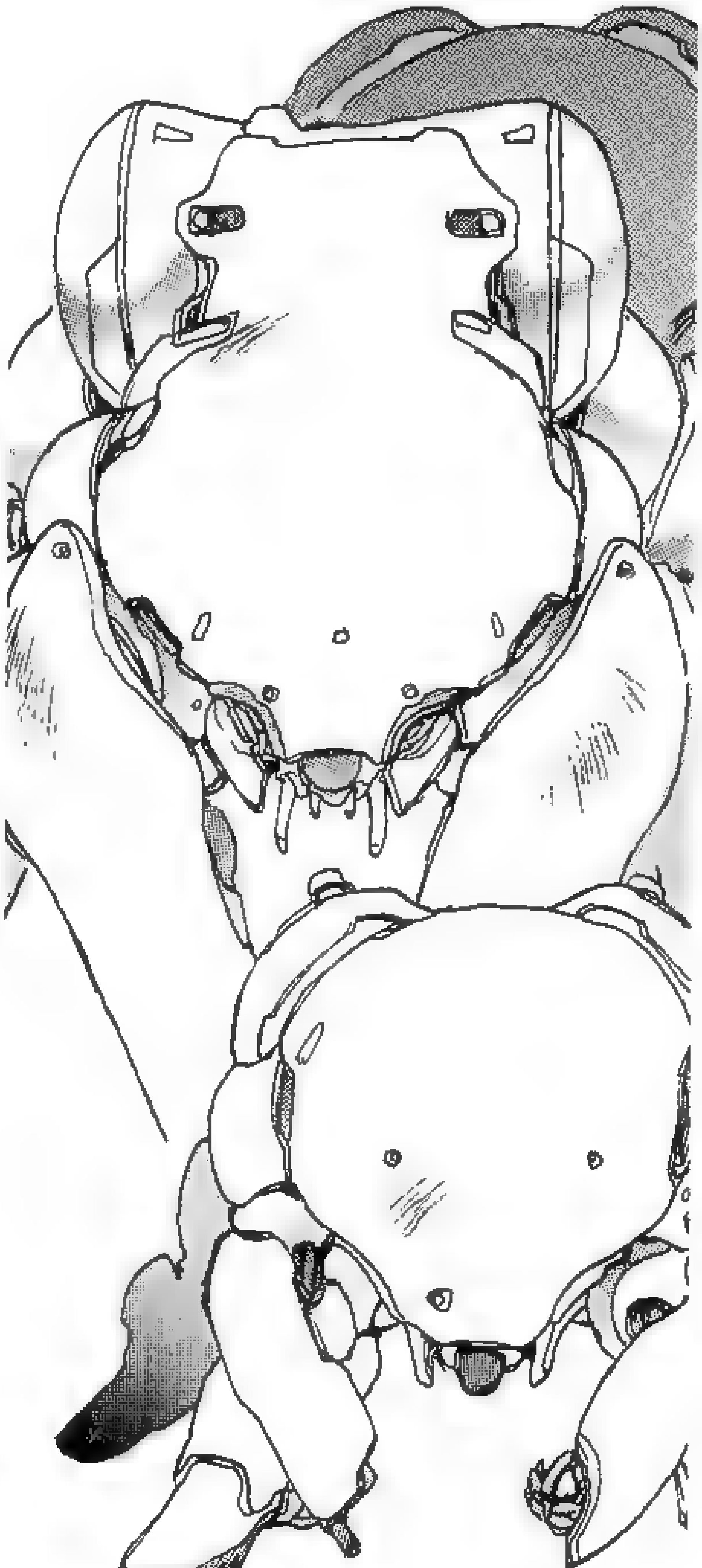
限定試作機のテストのみが始められている、非実用段階の次世代のコンバットシェル。さまざまなコンセプトでの実験が繰り返されているが、ここでひとつだけ紹介したい。

アーミーで採用されているサイバーリンクシステム利用の親子タンクのように、指揮用のコンバットシェルにコマンダーが乗り込み（アクトポッドが流用される可能性大）、４〜８機までのＡＩ搭載コンバットシェルを無線で操るというシステムだ。

無人コンバットシェルは弱い人間が乗っていないため、これまでのコンバットシェルより過酷な運動／戦術をこなすことができる。

また使用するコンバットシェルも用途別に後方火力支援型、電子戦型、対空防御型、近接突撃型など数種とりそろえられ、これらが１チームとして運用されることで、よりフレキシブルにさまざまな戦況に対応できるとのことである。

当面の問題は搭載ＡＩおよびチーム編成に必要な膨大な経費だろう。センシティブで臨機応変な運動が要求されるコンバットシェルは、ほかの兵器より（精神、肉体ともに）操縦者の細かい判断が必要とされるメカニックであり、いかに優秀なＡＩが搭載してあっても、無人コンバットシェルが有人のそれに勝ったという記録はないのである。



LESSON 3
コンバットシェルのメカニズム[MECHANISM OF COMBAT-SHELL]

コンバットシェルは数あるメカニックの中でも特に異彩を放っている。人型であるがゆえの問題は少なくないが、それをクリアした技術には従来のメカニック工学のほか、実に多方面からの技術がフィードバックされているのだ。

ここではコンバットシェルのメカニズムをクローズして解説していこう。

1．動力

装甲強化服～第一世代のコンバットシェルは各関節に小型で高出力のモーターがいくつも仕込まれていた。背部に背負ったバッテリーから電力を供給されて作動するもので、パワーは人間のそれとそう変わりなかったのである。当時の技術ではそれ(モーターの小型化と出力のバランス)が限界だったし、稼働時間も現在のものより長く取れ、装甲服としてみれば機能は十分だったのだ。

コンバットシェルが現在のようにパワフルになったのは、サイバー分野でケミカルリンゲル式の人工筋肉が発明されてからのことだった。もちろんコンバットシェルに使われているものはそれ専用の大型人工筋肉システムである。液をいつもフルパワーで反応させるので効率は悪いが、高出力が維持できる。

反応液の劣化が早いため、コンバットシェルの連続稼働時間は短くなってしまったが、いくつかのメリットも生まれている。ひとつは、フルパワー稼働によって各部に内蔵される筋肉シリンダーの本数が少なくてすむということ。これはコンバットシェルの低価格化に一役買っている。また、質の落ちた液が再流入することがないため、人工筋肉そのもののの寿命も長いのである。

リンゲル液を全身に送るメカニズムはコンバットシェルの背部に置かれている。このタンクとポンプは人間で言えば心臓にあたる部分で、ここが破壊されると、コンバットシェルはただちに停止してしまうのだ。このシステムは背部の大部分を占めてしまっているので、装甲も薄く、さらに背部にはブースターのロケット燃料タンクなども存在するため、コンバットシェルのいちばんの急所は背部ということになるだろう。

2．飛行とブースター

コンバットシェルは飛行に向いたフォルムをしていない。実際には直線飛行中の、目標を横切るわずかの間に決着をつけなくてはならないのである。飛行ブースターが巨大な推力を持っている(3秒以内にコンバットシェルを想定最大速度まで加速させることができる)のはこのためで、単純な軌跡を敵に読まれやすい分、速く飛行させて反撃のチャンスを与えないようにしているのだ。

最近では、飛行中の姿勢を安定させるエアロパーツが発表されているし、手慣れたパイロットならば腕脚をうまく使ったりすることで、かなり自由な運動が可能である。しかし、コンバットシェルには死に直結する大問題がまだ残されている。

ロケットブースターのノズルはフレキシブルジョイントで、全方向に噴射角を変えることができる。飛行中に進行方向と違う方に噴射をかければ、ベクトル式に瞬間方向転換／瞬間進路転換が可能なのだが、この時生じる強烈なGはパイロットに致命的なダメージを与える可能性があるのだ。

たいていのコンバットシェルの頭に当たる部分が、胴体にのめり込んだ格好になっていたり、頭そのものがない理由がこれである。Gによって頭部分がちぎれ飛ぶのを避けるための設計である。また、(腕脚はしかたないにしても)爆風を受けたときなどでもこの部位がちぎれ飛ぶことはないだろう。

3．ザックの換装

コンバットシェルのロケットブースターはユニット化されており、ほかの用途のザックに換装することが可能である。この機能はコンバットシェルをよりフレキシブルな戦術兵器として完成させる一因となっており、ホバーユニットやダッシュローラーユニット、大口径砲の発射／給弾ユニット、ＥＣＭザックなどが用意されている。作戦にあったザックを使用するのが望ましいだろう。

また、戦闘中、燃料切れや故障によって使い物にならなくなったザックは、コクピットからの操作で簡単に脱落させることができる。重たいザックを排除したコンバットシェルは機体総重量が軽減し、後の戦闘が有利になるはずだ。

4．マニピュレーター

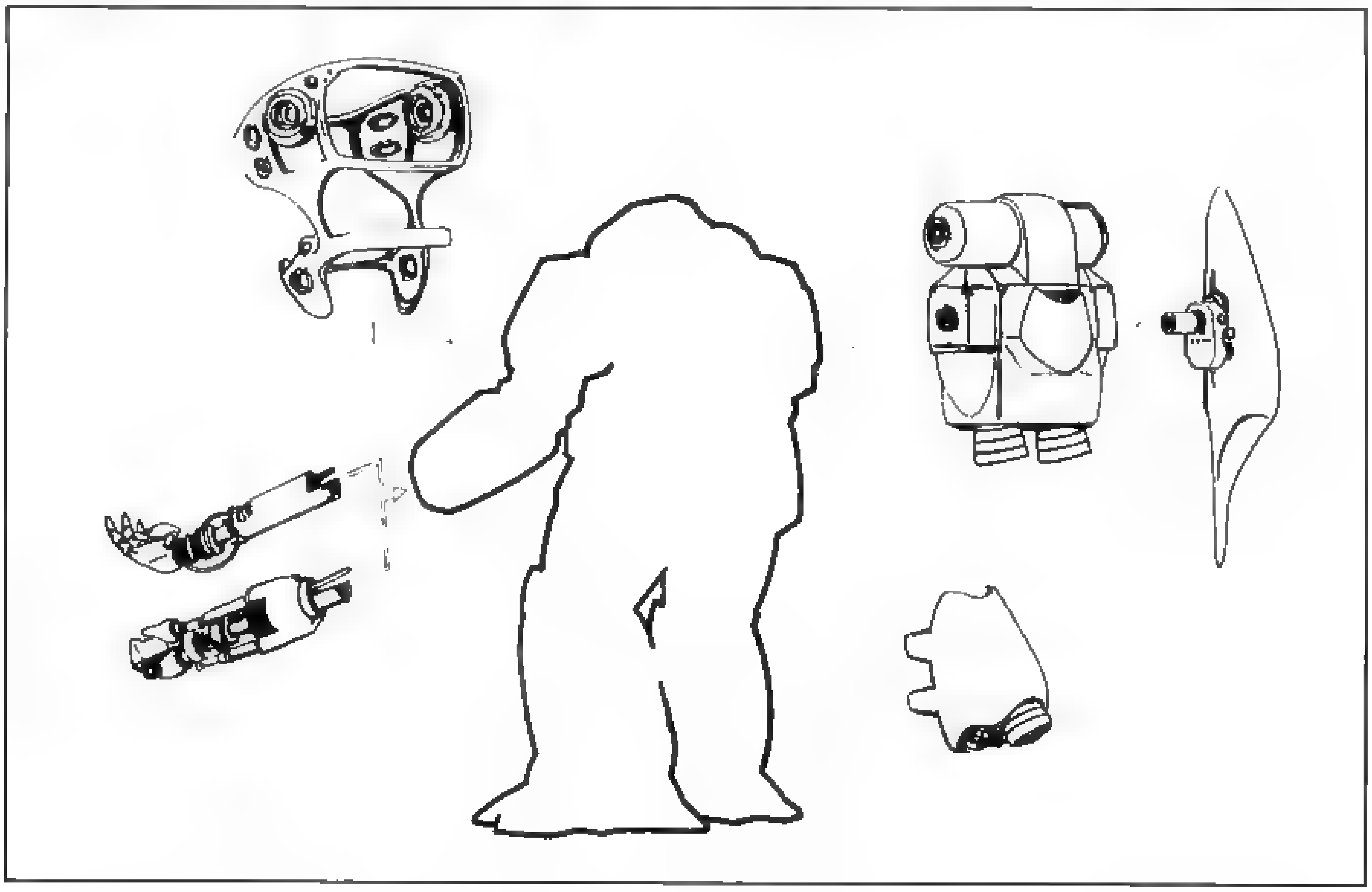
マニピュレーターは主に手持ち武器を保持し、広い射界の確保／あらゆる姿勢からの射撃を可能にする装備で、金属またはより軽い樹脂系材料でつくられ、機関部への塵の侵入を防ぐラバーなどがコートされている。

本来は格闘戦用のものでないため、パワーは必要最小限(とはいっても人間よりははるかにパワフルだが)しか付与されていない。銃器射撃という用途から、マニピュレーターは精密部品であり、あまりに高い出力を付与すると、その力によってマニュピレーター自身が破損する恐れがあるためである。

コンバットシェルは装甲強化服時代から、人間の使用する武器をそのまま流用することを前提に設計されてきたため、装備するマニピュレーターは本体に比べて、小振りだ。最近ではより大型のコンバットシェル専用兵器を保持するためのマニピュレーター、格闘専用のマニピュレーターなど何種類かのオプションマニピュレーターも発表されている。

5．足まわり

足まわりは大きなボディを支えるため、またブースター使用後の着地のバランスを保ち、ショックを和らげるため、割りと大振りであ

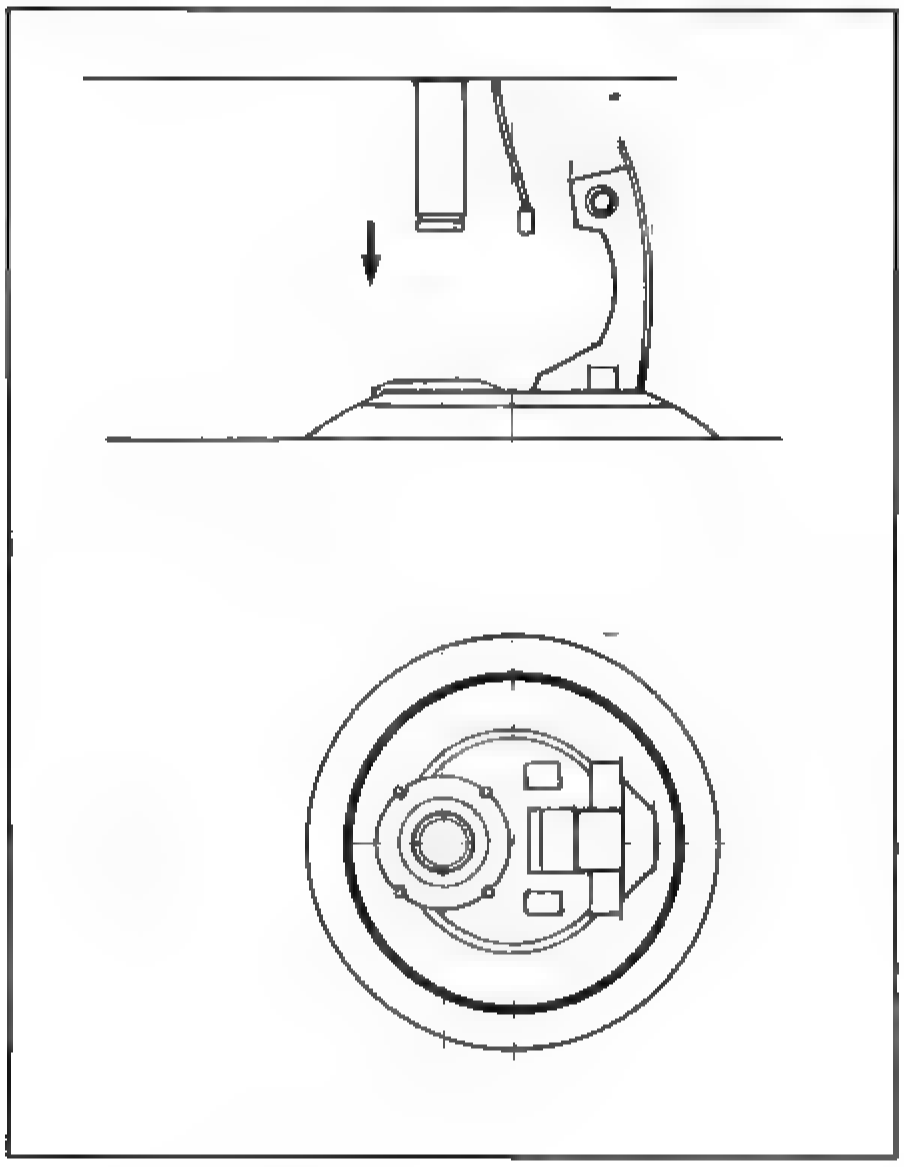


る。靴底や輪郭はウレタンやラバーで包まれているが、これは数回の戦闘や作業によってすぐ痛んでしまう。この保護材は単なる飾りにすぎない。過酷な戦場で戦うことの多いコンバットシェルとそのパイロットにとって、多少の衝撃の有無など些事にすぎないのだろう。

6．ハードポイント

コンバットシェルは、ほかのメカニックに比べてコンパクトな造りであり、また飛行時をはじめとする機動行動時のモーメントに気を使わなくてはいけない。このため、コンバットシェルは兵器や装備の搭載については大きな制限を受けることになる。

この問題を解決すべく、考案されたのがハードポイントである。ハードポイントはモデルごとに決定されているボディへの兵装取りつけ可能個所のことで、その部分には金属の蓋がしてあるのがわかるだろう。蓋を開ければ中には取りつけラッチと電装系のプラグジャックがあるはずだ。ユーザーはハードポイントを利用して、めいめいの好みに応じた／作戦に適した兵装を搭載していくことになる。



ハードポイントに取りつけた兵装はいつでもコクピットからの操作で脱落させることができる。ザックと同様、使い終わった兵器を捨てて身軽になってから掃討戦に入るのもひとつの戦術だ。

なお、機体データを無視した兵器の取りつけを行なうと、コンバットシェルはカタログどおりの能力を発揮しないばかりか、故障や深刻な事故を引き起こす危険にさらされることになるだろう。

7．機体搭載センサー

コンバットシェルは完全に閉鎖されたコクピット内から操作を行なうため、視界はモニターカメラによって確保されることになる。メインカメラは頭部に存在するが、そのほか全身にも補助モニター／センサーが散在している。

メインカメラをはじめとする頭部分のメインセンサー類は、ある程度ならペリスコープのように伸ばしたりして使用することも可能である。

一般に標準装備されているセンサーや機材はモニターカメラのほか、ＮＢＣ検出計、風力･風向計、高度計、圧力計、湿温計(表面温度検出計)、平衡コンパス、飛行サポート用の簡素なジャイロなどである。これらのほとんどはサイバーテック系センサーであり、コンパクトにまとめられている(さらにどれもが安価である)。

8．コクピット

パイロットはコンバットシェルの太腿部から上に収まっている。肩幅の広さの関係から腕部には人間の腕は入っていないことが多いようだ。

内部は柔らかいスポンジ素材で、気密／耐Ｇを考慮されたつくりになっているが、無理な機動を行なった機体はフレームが歪み、気密は保たれなくなる（地上で使用する分には問題はない）。

パイロットはコクピット内で全身を使ってコンバットシェルを操作する。そのパワー限界はモデルごとに人体に無理がかからない範囲で設定されているが、リミッターが壊れたり、無意識のうちに関節に無理がかかる運動をしたときは、関節パーツが破損したり、ひどいときにはパイロットが脱臼／骨折したりすることもある。

内部の照明はなく、パイロットの網膜には外部カメラの映像や戦闘に必要なデータ（といっても基本的なものだけ）などが直接投影されるしくみである。網膜投射は外の光景のすべてを確実に見ることのできる（無理やり見せられる）便利な機能だが、高速で空中に舞い上がり、銃火をかいくぐるのはやはり恐怖以外の何物でもないだろう。

コンバットシェルのパイロットは例外なく、上記のように大変な肉体的・精神的負担を負う。そのため、中古で売られているコンバットシェルのコクピットには汗のにおいや吐瀉物（としゃぶつ）のしみや香りがサービスされているのが当り前とされている。

９．コンバットシェルの操縦とセンサースーツ

コンバットシェルの関節部などにはセンサーユニットが埋め込まれており、センサースーツに対応している。とくにマニュピレータのセンサーは親指、人差指、それ以外の指（残り３本の指は同時に動き、中指の運動に追従する）の３種類のセンサーに分けられ、物をつかんだり、銃のトリガーを引いたりするのに使われる。手持ち武器以外の兵装の操作などは両手の薬指、小指を使い、センサーや通信機、操作モード変更などコンバットシェル本体にかかわる操作はあごで首の前のボタンを操作するか音声入力で行なわれている。兵装が増えたときは、指のスイッチを増設したり、チューブ型のスイッチを口腔内にくわえて、舌先や歯などで操作することになる。

パイロットの着用するセンサースーツの素材には薄い素材が選ばれているが、吸汗、保温効果は絶大で、耐Ｇ機能をも備えている。コンバットシェルのパイロットは機体から出ると丸腰になるのが悩みの種だろう。現場からの要求に答え、最近ではコクピットまわりを大きくとったモデルも発表されているという。

CHAPTER 6

メカニクス

メカニックは、MHワールドのフレーバーとして欠かせない要素に違いない。移動手段として、また戦闘手段としてもメカニックは有効に働くアイテムである。ここでは、戦士が命を預けるに値するパワフル、あるいはシャープな戦闘メカニックにスポットを当てていこう。

LESSON 1

歴史でみる戦争のあり方と兵器[THE EVOLUTION OF WARFARE & WEAPONRY]

戦闘メカニックは元来、戦場からの要求によって開発され、進化してきた。各メカニックについて語る前に、22世紀現代までの戦場の歴史を見つめてみよう。

1．20世紀初頭～20世紀中盤

第1次世界大戦において、飛行機や戦車などの戦術兵器が活躍するようになり、2次大戦からはそれら兵器が攻撃の主力となった。

この時代は現代戦の幕開けともいえるだろう。守備型兵力が要地に配され、じわじわと戦線を拡大していくという一辺倒な戦争の型は時代遅れなものとなり、さまざまな戦略／戦術が考案／試行された時代ともいえる。

19世紀までは歩兵や砲兵で陣地をつくり、あとは機動戦力としてせいぜい騎兵が投入されていた。いわば面(2次元)を守り、面を攻める戦略である。

20世紀の中盤には、戦闘車両で敵陣を一直線に突破(1次元)する電撃戦や上空から航空機を投入しての作戦(3次元)がごく当り前のものとなってきた。また、投入される兵器の質や量、使い方なども各国それぞれのやり方で吟味されるようになった。

「ポテンシャルの高い兵器を大量に投入すれば、戦争には勝てる」

これは理想論であって、現実的ではない。実際には、要地に過不足ないだけの有効な戦力を配置し、適切な戦略／戦術を遂行しなければならないのである。

それまでのやり方が真実でないことは、1960年代以降の各地の紛争で明らかにされはじめていた(ベトナム戦争などが有名)。

2．20世紀中盤～20世紀後半

核兵器とそれをもとに立てられた戦略がきっかけとなって、世界大戦という概念は研究家の頭から消失した。が、そこに至るほんの一時期、まかり通る核兵器至上主義思想によって、戦術兵器群はわき役に成り下がってしまった時がある。

この時代には、核ミサイルを常時搭載し、いつでもそれが使用可能であることをアピールする、「戦場を持たない」兵器が多く登場した。ＩＣＢＭのほか、長距離爆撃機／潜水艦／艦艇、高度な電子機器や偵察衛星など、核戦略のバックアップを行なうシステムがそれである。

だが、従わない敵に最終兵器で脅しをかけるというやり方はすぐに通用しなくなっていった。いくつかの大国が核を保有する時代である。片方が最終手段を行使すれば、敵対する相手も同じ手段を取り、世界は滅亡してしまうのだ。

戦場も変遷してきていた。大戦争が発生しないかわり、局地戦／小規模戦が頻発するようになる。中小国をまとめていた列強は次第に力を失い、中小国はそれぞれが独自の路線を進みはじめた。

もはやこの時代の戦争は、対等な力どうしのぶつかりあいではなく、侵略者と抵抗者の抗争であった。

そういう戦場においてはゲリラ戦が中心となる。高性能兵器より劣悪な環境下で確実に作動する道具に軍配があがり、優秀な指揮官より土地に詳しく士気の高い兵士が必要とされてきたのである。

新兵器を開発するのは高い技術や資本を有する大国であるが、彼らもこういった状況に適したものを投入するしかなかった。ゲリラ的な戦術を追求したようなステルス兵器は顕著な例だろう。そして、苦しくなってきた財政を支えるために考案されたハイ＆ロー・ミックス思想も満足できる成果をあげた。

いわゆる、ミサイル類に代表される知能兵器の研究も進んではいたし、各種エネルギー

兵器も研究段階を脱してはいたが、高すぎるコストや運用上の問題などで本格的な実戦投入はなされなかった。それらは次の世紀に一般化するようになる。

3．21世紀～22世紀

20世紀には目まぐるしいほどの速さで技術革新／戦略思想転換が行なわれたが、この100年間は前世紀の試行錯誤が花開いた時代である。研究が進められていた多くの科学技術が円熟し、(悲しむべきことだが)それらの多くは兵器そのもの、あるいは新兵器実用化の重要な要素として利用された。

20世紀から続く各地の紛争は激化の一途をたどり、周囲に次々と飛火し、各国は争いあった。大国はもはや存在せず、まるで戦国時代の様相である。

世界にはいくつか火薬庫と言われるポイントがあったが、それらを皮切りに、民族思想、元大国のエゴ、陰で糸を引く巨大企業体、それらすべてがことごとくぶつかり、混戦は極まった。

ひとつの紛争に長くかまけて疲弊すると、ほかの勢力につけ狙われるため、短期決戦の気風が蔓延し始めた。限定地域内でとにかく短期に最大限の効果をあげるべく、あまたの特殊戦闘部隊が編成され、アグレッシブな兵器一実にユニークな形態の兵器／新機軸を盛り込んだ兵器が現れては消えを繰り返すのだ。

ＢＣ兵器も頻繁に使用され、地球は荒廃した。

ちなみに21世紀中盤に放射能吸収細菌が発見されているが、これは通常兵器のニーズを高める大きな原因となった。

地上／空／海、どこにおいても戦力の素早い展開と、作戦の静粛／俊敏性は重要視されたため、機動性は最優先された。また、どこの勢力も財政は豊かでなく、オールマイティな兵器の量産より、局地戦色の強い兵器を必要なだけ少数生産するという傾向が強かった。

この世界紛争は、21世紀末～22世紀初頭のカタストロフまで、延々と続く。

4．22世紀序盤

各地で新行政機構が再建され、メガ＝シティ時代に入るまでは、戦争の方向性は誰にとっても同じになった。つまりは生き残ることである。

指揮系統は消失し、戦争は中断されたが、生き残りを賭けて小規模な戦いがしばしば発生した。

この時代に要求されたメカニックは、過酷な自然や外敵から確実に身を守ることができ、メンテナンス／補充／操作が専門家でなくても楽にできるものだ。

条件を満たせない航空機などのメカニックはすぐに放棄された。海軍が崩壊した後、艦船の乗組員は海賊になるか、どこかの陸地を見つけて船から降りた。戦車や装甲車、パワードスーツなどは少人数で運用できるため、重宝されたという。

バベル期においては、科学技術開発は一時ストップし、新兵器も現れはしなかったが、本来別の用途で開発された兵器がほかへ転用されるという試みは多くなされ、いくつかは成功を収めている。パワードスーツがコンバットシェルに進化したのは有名だし、ＲＡＦＴのような安価なマルチメカニックの流れもこのころに定着した。

5．現代(22世紀中盤)

政治機構は企業に取って代わられた世界である。

この時代、地球での戦争は完全にコントロールされているわけではないにせよ、より意図的に開始され、裏取り引きによって終結す

る傾向がある。

企業にとって、戦争は商売の一環であり、兵器は重要な商品なのだ。長引いて儲る戦争もあれば、短期に終えて儲る戦争もある。戦争の直接の当事者が企業どうしでない場合も、兵器を提供するのは企業であり、ニーズと目的にあわせたものが供給されるという仕組みだ。

戦略思想の基本は小ぜりあいであり、大戦争へ発展することはほとんどない。戦争のあり方としては、20世紀後半から連綿と続いている各地の紛争を継続しているにすぎないだろう。

また、低強度紛争（ＬＩＣ）も常時発生している。テロと見まごうほどの小型の闘争は企業の計画する紛争とは別の次元で発生するが、概念上は戦争の一種としてとらえられ、適切な対応が望まれている。

この時代の用兵思想は21世紀のそれを継承しており、ほとんどの戦闘メカニックはまず機動性が最優先され、次に攻撃能力やコストパフォーマンスが重視された設計がなされている。

また、航空機／艦船はそのニーズが昔より激減したため、技術的に大幅なブレイクスルーはここしばらく行なわれていないし、兵器生産量自体もごくわずかである。その種のメカニックは開発／生産／メンテナンスに莫大な経費がかかるというのも理由のひとつだ。これに比して、地上メカニック部門では斬新な試みがいくつもなされている。

そして、戦場は現在では軌道上／宇宙に移行しており、地球上の戦争の比ではないほどに企業は力を注いでいるという。激しいスペースコロニー争奪戦や、月や火星から運ばれる貴重な資源を巡る戦いは、また違った戦争のあり方を示唆するだろう。



LESSON 2
各メカニックの発達史と現状[THE EVOLUTION OF VARIOUS WEAPON]

メカニックはその時代ごとの用兵思想や風潮／流行、技術力や経済性など、さまざまなファクターによって大きく姿を変えてきている。ここでは、それらを分類し、現在の姿にまで進化した過程を追う。

1．航空機

飛行メカニックは、大きく固定翼機とヘリに分けられる。

ほかに過去の戦場で大きな役割を果たした飛行兵器として飛行船があるが、22世紀の戦場では姿を消している。もっとも、それも成層圏飛行船ＨＡＬＲＯＰに形を変え、軌道から地上を爆撃する戦略兵器として少数、生き残ってはいる。

戦闘用航空機の開発技術上の大きな技術革新としては、112ページの図のような項目があげられるが、何といっても航空機の実用化そのものに勝る事件はあるまい。それほどまでに飛行メカニックというのは強力な兵器なのだ。

当初は戦場偵察や長距離砲の着弾観測に利用されていた航空機も、地上攻撃にその本領を発揮するようになった。誘導ミサイルや大口径機関砲、強力なレーザー砲を装備し、その目標も戦車のみ、歩兵だけを狙うもの、対艦あるいは対潜水艦を専門とするモデルまで現れた。それらはいわゆる戦術機であり、各種攻撃機、ヘリ、コイン(安価なプロペラ固定翼機)などに種別できる。

対地攻撃は航空メカニックに一番に課せられる使命であり、22世紀においても使用される。中でもヘリは絶大な評価を受けており、しばしば戦場で見かけるだろう。

爆撃機はより広域に戦場を制圧できる兵器であり、またかつては巡航ミサイルを搭載して戦略兵器としても活躍したが、現在ではほとんど絶滅している。絨毯爆撃が必要な戦場は地上にすでになく、戦略兵器もより高性能なものがあるためだ。

戦闘機も数は少ない。空中戦闘はごく限られた戦場でしか発生しないし、攻撃機に空戦機能を負わせた方がリーズナブルだからだ。21世紀中庸までには高機動／重武装の重戦闘機が登場したが、今では使用されていない。現在ではコストダウンした単座のＶＴＯＬ高機動機がよく見られる。ステルス技術／電子戦が極度に発達した戦場では、各種誘導兵器は役立たずと化し、激しいドッグファイトが主流となっている。

今日では空からの偵察や探知は軌道上の衛星に一任されており、その類の機体は姿を消しているが、軌道まで昇って衛星を攻撃する亜軌道攻撃機は21世紀に多く造られた。また宇宙では、対艦攻撃や敵戦闘機との戦闘を行なう宇宙戦闘機の開発もめざましい。

ちなみにヘリは対地攻撃のほか、ヘリボーン作戦でも有効に働く。武装した兵員を戦場へ降ろし、援護を行なうのだ。空の装甲車とも言えるだろう。同じ目的で開発された機体に固定翼大型機――ガンシップがあるが、ヘリほど有名ではないようだ。

2．艦船

艦船はシーレーン防衛が軌道上からでも可能になったこの時代、そしてシティにとってより切実な交通路／戦場が宇宙へ移ったことにより、昔ほど重要視されていない分野の兵器である。

21世紀には世界中の海軍は大活躍したし、大きな技術革新もいくつかなされている。艦隊と軌道衛星との完全なリンクによって、より正確な作戦／戦闘衛星と連動した作戦が可能になったし、各種エネルギー兵器の導入、超電導推進によって得られた静粛／高速性も特筆すべき点だろう。

艦に搭載される各種の兵装は技術革新のたびに旧式化して、その換装は頭の痛い問題だったが、これも兵装をユニット化することで解決がなされた。

《フリートネット》システムは、サイバーリンクシステムをより大規模にしたもので、旗艦の司令官がＡＩのサポートを受けた上で１個艦隊すべての掌握を可能にした。これは人口が激減した22世紀に実用化された新機軸で、深刻な乗組員不足はある程度解消された。

また、最近では、究極の防空／近距離攻撃システムとして強力なＸレイ・レーザー発振装置が導入されつつある。艦を目指して飛来するミサイルの回路を破壊するというもので、敵艦に向けて照射すれば、乗員や電子機器類も制圧することができる。

さて、艦船はだいたいそのサイズによって用途が決定されることが多い。艦隊に属する艦はそれぞれの任務を受け持っているわけだが、その中心に位置していた大型艦は現在ではその役割を失ってしまった。

搭載される兵器が洗練され、コンパクト化されたことで、近代の艦は本来より１ランク高い戦闘能力を有するようになったのである。20世紀後半からこの傾向は顕著で、以後は巡洋艦が旗艦として就任している。

空母は航空機を発着させるという役割があるが、これもＶ／ＳＴＯＬ機の発達／性能向上によって、より運用しやすい軽空母にとって代わられた。

22世紀の戦闘艦は小型ながら搭載兵装は強力で、対空／対潜／対艦など単機能艦が集まって艦隊を構成している。艦数自体は少ないので問題はあるのだが、任務によって兵装は短期間で換装できるため、上層部は楽観視している。

このほか、新たに出現したのがホバークラフトとハイドロジェット（水中戦闘機）である。これらは水上機動戦力として有能だが、航続距離は短いため専用の母艦があわせて開発された。

潜水艦の分野では機動潜水艦というモデルが登場した。単独で行動する潜水艦に多くの戦闘機能が付加されたもので、ハイドロジェットや水中戦用コンバットシェルまでもが発着できるという。

３．地上メカニック

地上における戦闘メカは、いつも戦争の主役としてなくてはならないものである。

歩兵／戦車／支援砲類という３種の兵科は、少しずつ形を変えて22世紀にも存在している。ただ、戦争の回数は多くとも、その規模は縮小される傾向にあり、また戦争の当事者が国から企業へ、軍隊から傭兵などへ移ったこの時代では、より運用しやすい戦争の道具が好まれている。

地上兵器部門におけるこれまでのブレイクスルーとしては、陸上艦やパワードースーツなど剛性のものと、ＩＦＶや高速軽戦闘車に代表される柔性なものに分けられる。強化／大型化と機動性向上、両面から兵器は発達し続けているのだ。

馴染みの深い各メカニック体系については、個別に項を設けて見ていくことにする。

①　戦車

戦車は20世紀の昔から、戦場の要として存在していたが、最近では急速に数を減らしている。天敵であるヘリやＣＳの存在も見逃せないが、何よりコストに見合うだけの戦果があげられなくなってきているからだ。

重戦車や中戦車は機動性は劣るものの、いまだに装甲厚／搭載兵装の面では競合するほかのメカニックを凌駕している。だから、より重厚なモデルはまだ市場で生き残れること

FIG. 各メカニックの発達と現状[THE EVOLUTION OF VARIOUS WEAPON]

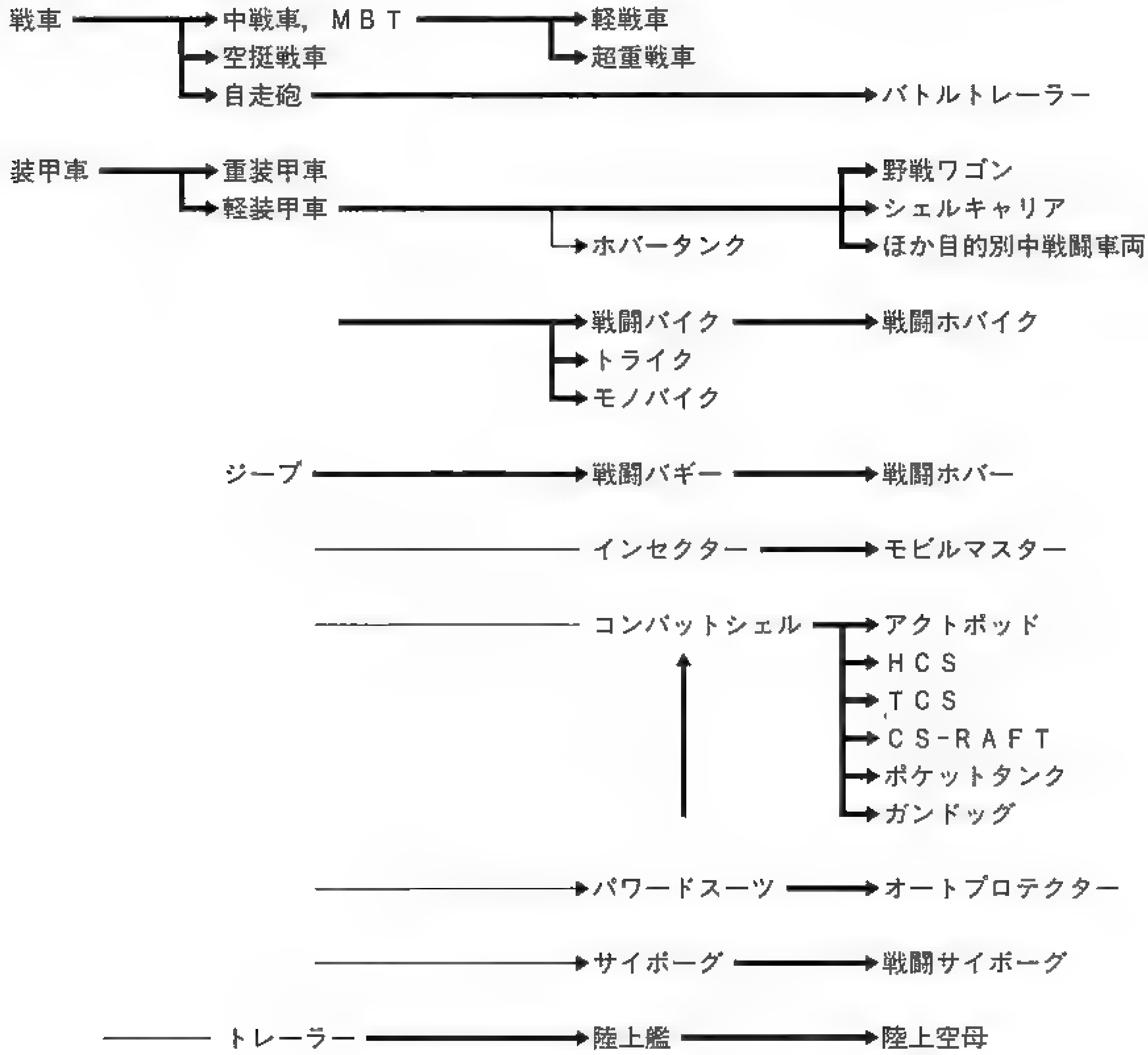
技術革新、メカ種別ともに4世代のカテゴリーに分けてある。カテゴリー1は第2次世界大戦以前ごろまで、2は20世紀後半まで、3は21〜22世紀、そして4は22世紀現代に一般化／実用化されたものである。

《地上兵器》

技術革新：

1.	2.	3.	4.
装軌化	ＩＦＶ	高速軽戦闘車	コンバットシェル
	対戦車ミサイル	各種エネルギー兵器	陸上艦
		パワードスーツ	サイボーグ
		有脚戦闘車	サイバーリンク

各メカニックの発達



《航空機》

技術革新：

1.	2.	3.	4.
プロペラ	艦載化，ＥＣＭ	ステルス	サイバーリンク
	ロケット／ジェット	レーザー	
	Ｖ／ＳＴＯＬ	無人化	
	ホーミングミサイル	水素ジェット	

各メカニックの発達

偵察任務機・着弾観測機 → 超高度偵察機

戦闘機 → 高機動機 → 重戦闘機

高機動機 → 亜軌道攻撃機 → 宇宙戦闘機

対地攻撃機 → 戦闘爆撃機

対地攻撃機 → コイン機

対地攻撃機 → 対潜攻撃機

爆撃機 → 巡航ミサイル発射機

輸送機 → 強襲機

輸送機 → 巨人機 → 空中空母

ヘリコプター ── 輸送強襲ヘリ

→ 対地攻撃ヘリ

→ 対戦車ヘリ

→ 対潜ヘリ

飛行船 → ＨＡＬＲＯＰ（軌道爆撃機／軌道偵察機）

《艦船》

技術革新：

1.	2.	3.	4.
潜水艦	核エンジン	軌道リンク	フリートネット
魚雷	空母	兵装ユニット化	
	対艦ミサイル	大火力ビーム	
		超電導推進	

各メカニックの発達

戦艦・巡洋艦 ── 打撃巡洋艦

戦艦・巡洋艦 ── イージス艦

駆逐艦，フリゲート，コルベット → 種別艦化（対空／対潜／対艦）

空母 → 戦闘空母

軽空母／ヘリ空母

潜水艦 → 攻撃潜水艦 → 機動潜水艦

水雷艇 → ガンボート

水雷艇 → 強襲ホバークラフト → 戦闘ホバークラフト

──── ハイドロジェット

輸送艦 → ホバー空母

だろう。

軽戦車は適度な機動性と装甲／兵装とコストパフォーマンスを買われ、21世紀代に各地でもっとも瀕繁に投入されたメカニックであった。しかし、いまやその地位を、戦闘メカとして洗練された装甲車とホバータンクに奪われ、絶滅寸前である。

空挺戦車をはじめとする中途半端なメカニックも、それに代わるアグレッシブなほかの多くのメカに取って代わられ、生産も使用もされていない。

② 自走砲など

後方から火力支援を行なう制圧兵器も、戦闘システムの一環として必要である。沿岸部なら砲艦が、使える状況ならば爆撃機／攻撃機／戦闘ヘリ／対地攻撃衛星が、でなければ自走砲や自走対地ミサイルなどがその任につく。これらの中でもっともローコストなのが自走砲である。

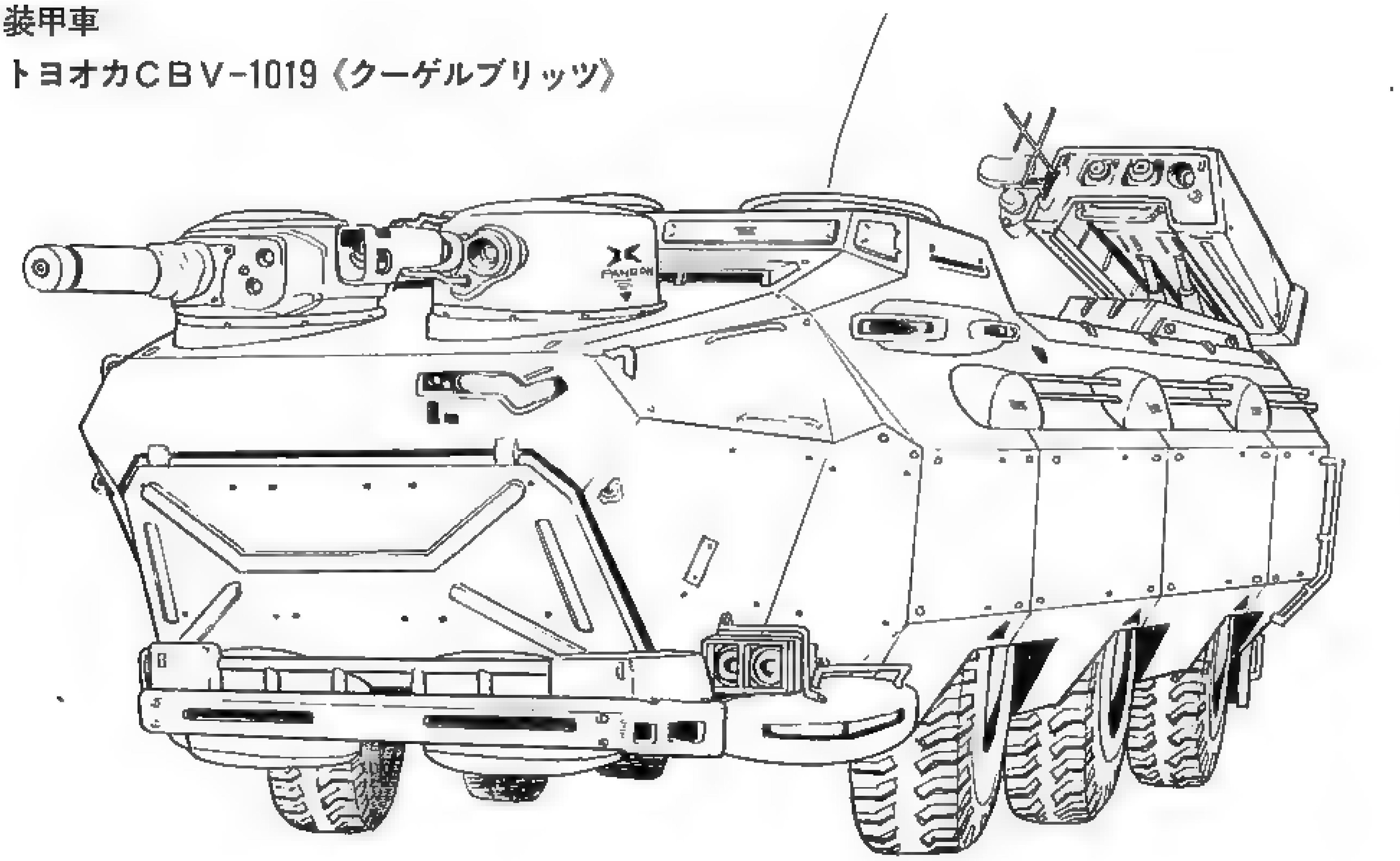
必要であり代わりがない兵器は滅びない。地味なメカニックである自走砲類は戦車と同じく昔からほとんど姿を変えずに生き残っている。ただ、かつてのように自走砲そのものという車体は現在はほとんどない。MADシステムの戦車や装甲車のベースに砲やランチャーを搭載してあることが多いのである。ちなみに、自走対空砲も同じように運用されている。

また、最近の風潮としてバトルトレーラーという重武装トラックも後方支援砲として使われているようだ。

③ 装甲車

ここでは装甲車をかなり広義にとらえてみる。兵装を搭載し、戦車に次ぐ装甲をまとい、より機動性の高い大型装軌またはホバー車両、それらすべては装甲車である。ホバータンクや野戦ワゴン、そのほかの同じクラスの戦闘車両はすべて装甲車から、枝分かれ／進化し

装甲車
トヨオカCBV-1019《クーゲルブリッツ》



たメカニックだろう。

装甲車は黎明期には偵察車両としてよく運用されたが、のちに兵員を戦場まで輸送するトラックとして位置づけられる。それから、さらに発展して兵員を輸送しつつ戦闘を行なうようになり、兵装の軽量化と機動性重視思想に乗って、ついに戦場の主役となったのである。戦地での多くのニーズに対応できるこの種のメカは、MADシステムの導入によってさらに便利な乗り物となった。

防御の面では相対的に戦車にはかなわないが、現代の兵器はあまりに強力なのだ。ATMやビームを食らえば、戦車であっても装甲車であっても結果は同じだし、対戦車兵器の火力をはね返すだけの装甲を持っていれば十分ということになる。

装甲車そのものは22世紀代になってから軽戦車の後がまに座った。近年では戦闘メカとしてもっとシャープなホバータンクに早くもその地位を奪われつつあるが、それでもその用途の広さでもってこれからも戦場に居座り続けるだろう。

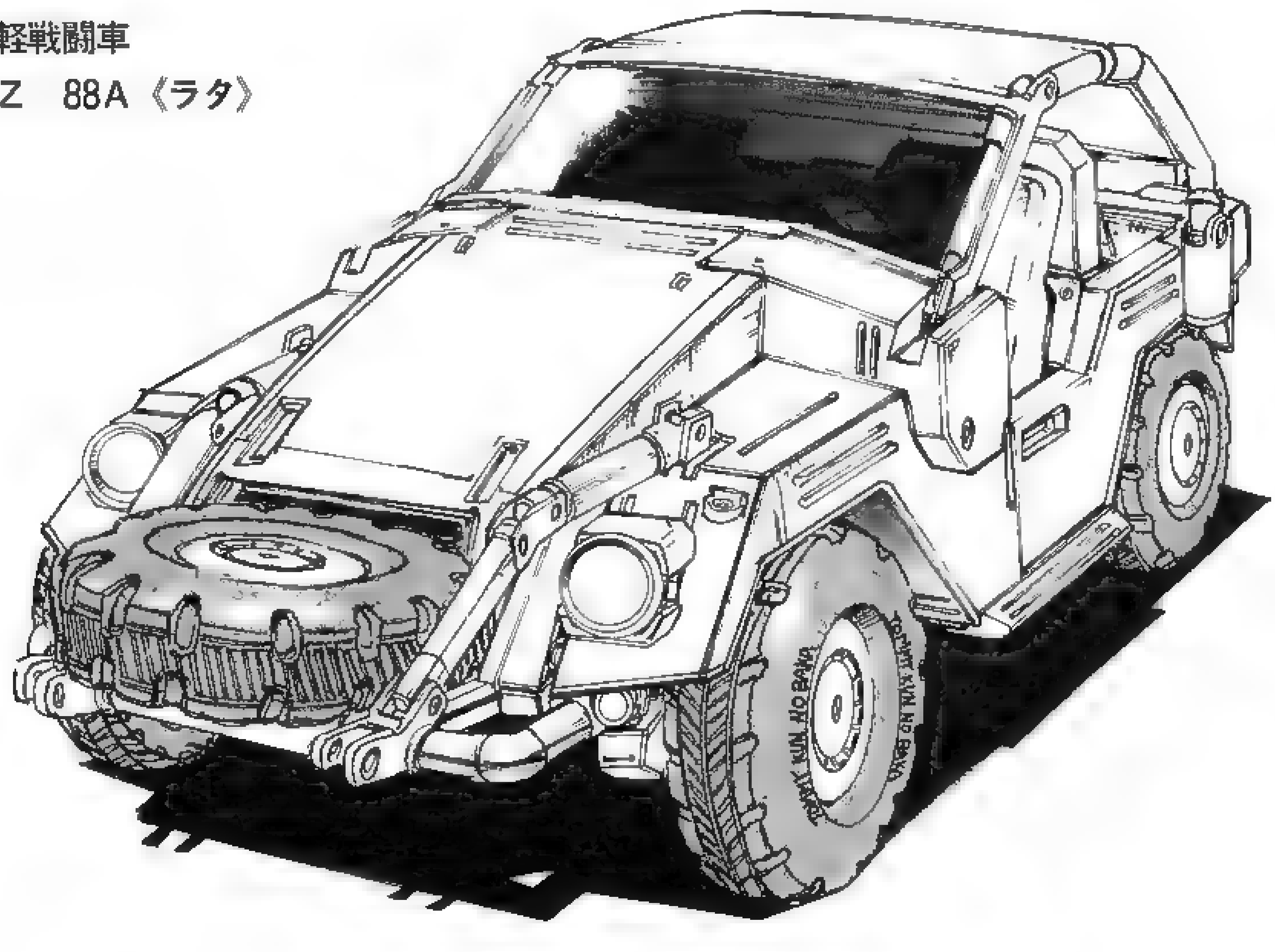
野戦ワゴンやその仲間であるLAAV、CSCVなどは小型の多用途兵員輸送車で、装甲車ほどの大げさなメカを必要としないハンターチームや傭兵グループに歓迎される準戦闘車両だ。こういったバリエーションはこれからも増えるに違いない。

ホバータンクは言うまでもなく現代の主力戦闘車両である。機動性だけを考えて投入されたバイクやバギーなどの軽車両をも上回る足まわりを有し、さらに装甲や兵装にも余裕があって、まさに無敵と言える。今の所、ホバータンクを追い落とすような兵器の登場は考えられない。

④ 高速軽戦闘車

戦闘バイクの仲間（一輪モノ／三輪トライク）と複座または四座式の戦闘バギー、単座または複座の戦闘ホバークラフトなどがここに入

高速軽戦闘車
GAZ 88A《ラタ》



る。大量に軍組織で採用されたことがあるのは、これらのうち戦闘バイクだけである。

21世紀中盤の欧州での紛争では、各地の軍閥が戦闘バイク部隊をもって電撃的な都市制圧をせしめていたものだ。軽量かつ強力な武装をさせて大量に投入すれば、戦車隊でさえかなわなかったという。

この種のメカは高機動性とローコストを誇る反面、有人兵器としては脆弱すぎ、都市部や平野部以外の地形には投入しにくいという弱点も持つ。それでも、投入するタイミングや作戦では最大の効果を挙げることができるだろう。

アーミーでは結局これらのタイプのメカを生かすことはできなかったが、22世紀においては非正規軍である傭兵やハンターが戦場の主役である。軽戦闘車は彼らから高い支持を受けており、姿を消すことはしばらくない。シリーズもさらなる発展を遂げるだろう。

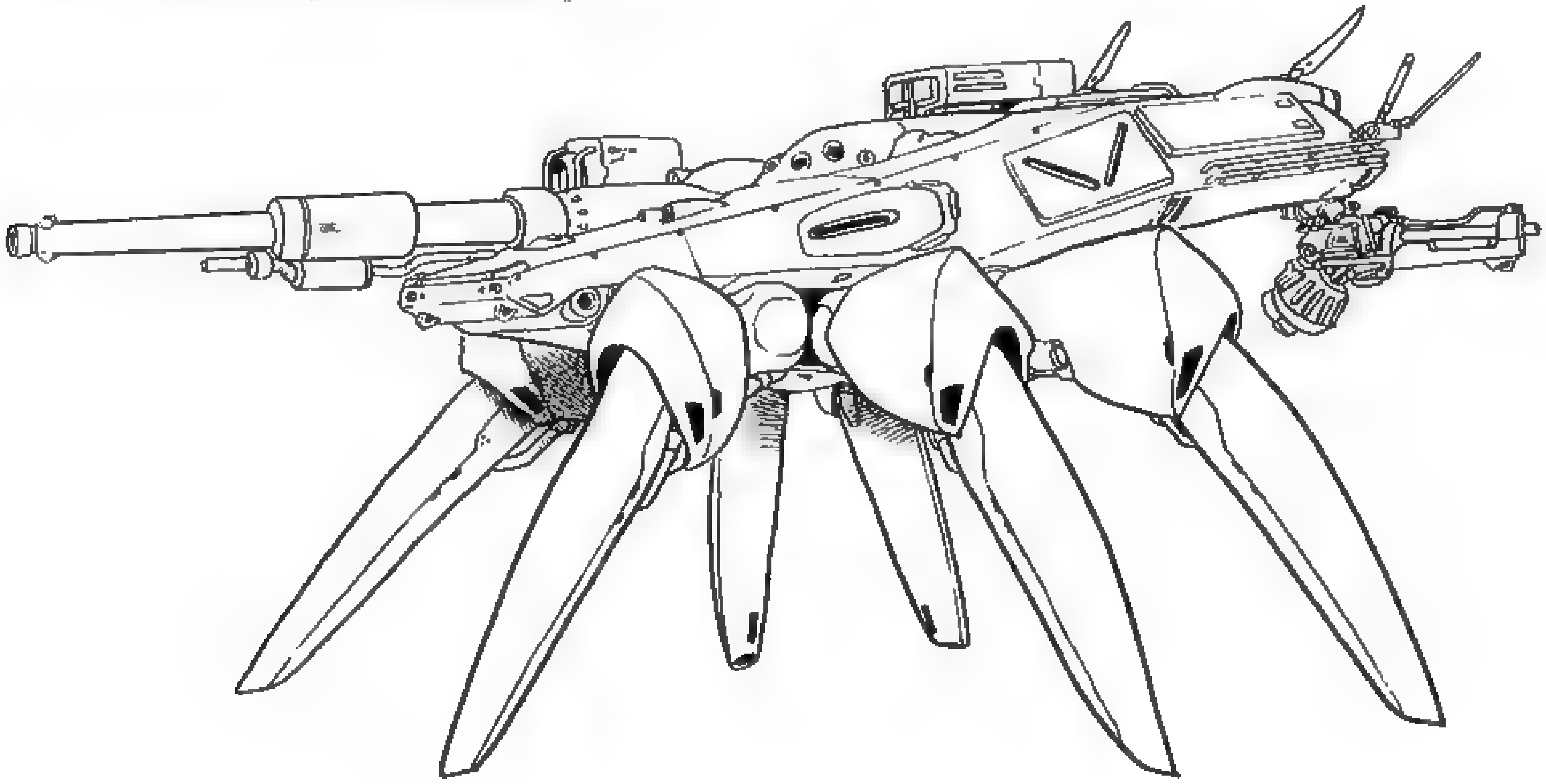
戦闘バイクの一種としてホバー式のホバイクがリリースされ、同じように戦闘バギーの進化した形としては戦闘ホバークラフトがある。戦闘ホバークラフトは、全般に低価格／高性能で、軽戦闘車の中でももっとも将来を期待されている。

⑤ 有脚戦闘車（インセクター）

ゲリラ戦に対応する本格的な全地形対応型機動兵器は21世紀後半になってから、開発／実用化が推進された。

インセクターは実はもともとは土木／農業用のメカニックで、車両が侵入できないほどの荒地を開発するための機械だった。徹底した南下政策をとるロシア軍部はインセクターの能力に目をつけ、ジャングル／湿地／砂漠／都市等で高機動性を有する対ゲリラ戦専用ＡＦＶに改修したのである。インセクターそのものは以後ほとんど大幅なモデルチェンジがなされていないが、それを目標にした同コンセプトの有脚戦闘メカは多く現出した。

有脚戦闘車
ロマノフＨＭＶ《シュトルモビク》



モビルマスターはインセクターとまったく異なるメカニズムだが、同スペックを有する。機構パテントを独占するインセクターの発売元に何とか対抗した例だが、デビューは2120年代だ。

ガンドッグも有脚戦闘機だが、どちらかというとコンバットシェルから受けた影響が強く、次項に分類されている。

⑥ 高機動戦闘ポッド

コンバットシェルとその仲間についての詳しい解説は別セクションに譲るが、この種のメカニックは、21～22世紀に大発展を遂げた。

コンバットシェルはパワードスーツの後継メカニックと思われがちだがそれは誤解で、飛行ブースターやその他機動ユニットが搭載され始めた時点で、兵器としてのコンセプトは装甲服から大きく外れた物となった。むしろ、インセクターのような高機動ＡＦＶの存在がなければ、コンバットシェルのアイデアも考案されなかっただろう。

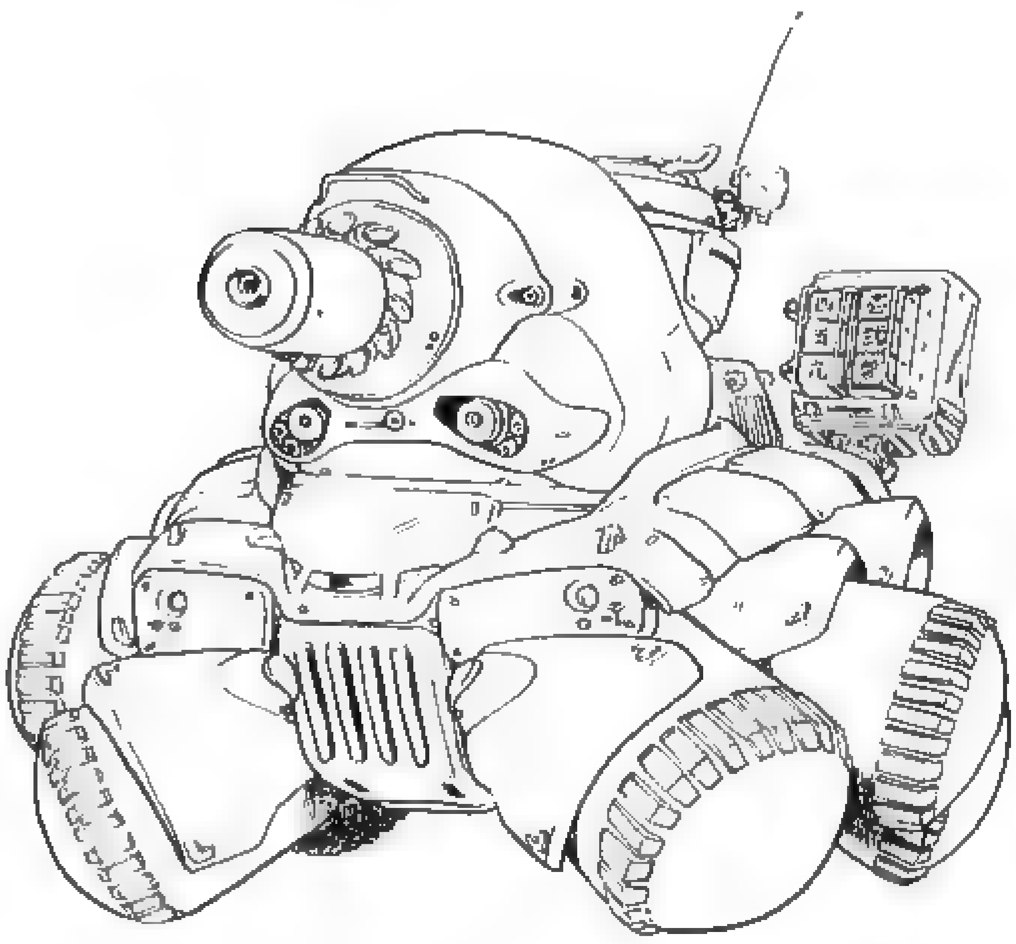
コンバットシェルの直系の後継メカはアクトポッドのみであり、ＨＣＳやＴＣＳ、ＣＳ－ＲＡＦＴなどはほかの兵器体系／技術とクロスオーバーした派生機である。

ポケットタンクはコンバットシェルのコンセプトをそのままに継承した市街戦専用機動ポッドだ。複座型の極小タンクであり、高機動／重武装／中程度の装甲を備える。その設計ノウハウは、インセクターからも多大な影響を受けている。

ガンドッグはオープンフィールドを主戦場に想定したうえで、高い不整地走破性を付加された鳥脚型戦闘ポッドである。丈夫な鳥脚と巨大なオフロードローラー、両方の使用が常時必要に応じて切り替えられるのが魅力だ。

高機動戦闘ポッドの仲間は20世紀代のメカにはみられないユニークなシルエットを持つものが多く、また、どれも局地戦色がきわめて強い。局地戦色が強いということは、特定の場所ではほかの兵器に長じるが、運用を間違えると手ひどい損害を受けることになりかねないということでもある。アーミーには必ず戦闘ポッドを有する部隊があるが、特殊部隊というか、主力部隊とはなりえていない。

戦闘ポッドのもうひとつの特徴として、平均して安価という点があげられるが、これは一般市場での強力なアピールとなっている。とくに傭われ兵などは自身で戦場を選択できることもあり、こうした局地戦兵器を好んで使用するようだ。



⑦ 装甲／倍力服

いわゆるパワードスーツがそれである。ただし、パワードスーツそのものは22世紀現代ではすでに絶滅した兵器だ。

強固な装甲と強化された筋力一つまりサバイバリティを向上させた重い歩兵は、一時はもてはやされたが、鈍重さはいかんともしがたいものとされ、やがてふたつの流れに別たれることとなる。

ひとつは、強化歩兵を脱したコンバットシェル。これは今では独立した兵器体系を完成させている。

もうひとつが、パワードスーツをサイバー系技術でシェイプアップし、外骨格サイバーといえるところまで洗練したオートプロテクターだ。オートプロテクターがパワードスーツの真の後継者といえるだろう。小銃弾を防ぐ程度のパッチワークアーマー(その素材も鋼鉄でなく強化繊維系である。「着る」感覚により近い)、サイバー筋肉筒やサイバーセンサーを流用した便利で手軽な、そして強化歩兵として十分な装備が完成されたのである。

⑧　サイボーグ

サイボーグも戦闘機械として分類可能だ。位置づけとしてはやはり歩兵、それも極限まで強化された歩兵部隊ということになる。ニュアンスとしては一般歩兵がオートプロテクターを装備するとすれば、エリート歩兵は高機能サイボーグで編成される、ということだ。

そもそも、サイボーグ実用化の始まりは民生医療用パーツとしてだった。現在のような『サイボーグ戦闘部隊』の設立／運用は2120年代、メガ＝シティが建設され、シティ間の紛争が始まってからだが、それ以前にも戦場では肉体欠損個所をサイバー化した類の、いわゆるハーフボーグはよく見られた(むろん、サイバーがまだ一般に認められなかった21世紀代に、極秘で戦闘目的のサイボーグ部隊が投入されたということも想定できるが、それは公的に証明されていない)。

人造の身体は戦場では生身のそれより機能的にはたらくことも多く、生き残る確率も高かった。だから、各地のアーミーは構成メンバーが生身より優秀なサイボーグボディを持つことを条件としたエリート部隊を設け始めたのである。特殊部隊のサイボーグは、仕様を同じくする、その部隊専用に開発された高性能ボディであることが多い。こうした戦闘専門のサイボーグはフルボーグとも言われる。

ハーフボーグ～フルボーグへと進化してきた戦場におけるサイボーグたちだが、最近ではそのバリエーションとしていくつかの新モデルも現れ始めた。

メガボーグ／ギガボーグと言われるタイプは身長10～20mほどの巨大サイボーグだ。

そして、マルチボーグというのが将来の戦闘サイボーグになるだろうと有望視されている。マルチボーグシステムの本体はパッキングされた脳ユニットである。これが、いくつか作戦／目的別に形態の変わったボディに搭載される。ボディの方は人間型はもとより、ホバータンク型、インセクター型などが用意されており、実戦投入されればまさに無敵の存在になるだろう。

⑨　輸送メカニック／巨大メカニック

戦場後方において輸送の任務にあたっていたのは鉄道やトラックであった。カタストロフ後には鉄道網／道路網はかなり傷みが激しくなり、荒野には危険なミュータント／バンデットが徘徊するようになったので、そのための長距離輸送機関が考案された。それが陸上艦で、大量の物資を輸送し、また必要ならいくばくかの身を守る武装／装甲も装備可能だった。

この頑強な陸上艦を要塞化し前線司令部として使用したり、陸上空母として運用しようという試みは世界各地から報告されている。中には北米サン＝アンジェルスのデザートサブマリンのように、砂中に潜る機能まで備えたキワモノまで登場した。

LESSON 3
サイバーリンク・サイエンス[CYBER-LINK SCIENCE]

MHワールドのメカニックには、常にこの世界独自のハイテクノロジー・キーワードがつきまとっている。

そのひとつがサイバーリンクシステムだ。メカを語るうえで忘れることのできないこの単語をスタディしてみよう。

1．サイバーリンクシステムとは

サイバーリンクとは、メカニックの操作系／センサー系を、インターフェイスを経由して操縦者の脳にリンクさせるシステムである。

人間の脳が直接各種ハードウェアに指令を出すということは、手足や指、音声などによる入力よりはるかに効率よくメカニックを操作することができるようになるということだ。

サイバーリンク中の操縦者の目はメカニックのカメラになり、腕は操舵に、足はホイールに感じられる。まさにメカニックに魂が乗り移ったような状態になるのである。

サイバーリンクシステムは、実はサイバースペースへのジャック＝イン技術の応用とされている。意識体をサイバースペースへ潜らせるかわりにメカニックに宿らせる、と考えていいだろう。

メカニックと一体化することで、より精密で正確な操縦／射撃ができるようになるが、弱点もないわけではない。

普段自分の身体を動かしていた脳は、リンク中はメカニックに接続されており、本来の肉体がまったく動かなくなるのだ。正確には、肉体は仮死状態＝魂の抜けた人形のようになる。リンクし続けたままだと、抜け殻の身体の生理機能は著しく低下するし、メカニックが損害を受けたとき脱出までに時間がかかり、そのために命を落とす可能性も高くなるのだ。

2．サイバーリンクに必要な器材

サイバーリンクに必要な器材を例をあげて説明する。

設計時点からシステム搭載を前提としてあるメカはともかく、ほとんどのメカニックはサイバーリンクを機能させるためのいくつかの準備が必要だ。

特に開放型のメカ、バイクやバギーなどは通常、視界は人間の目が確保している。音声やその他外部の状況を把握するセンサー類も基本的には装備されていない。サイバーリンク中の操縦者の肉体はまったく使い物にならなくなるため、これらの設備をあらかじめ取り付けておかなくてはならないだろう。バイクやバギーに比べ、密閉型の地上メカ、つまり装甲車やガンドッグ、ヘリをはじめとする航空機や小艇類などはメカニックが最初からセンサーを装備しているだろうし、操作系も電気信号で行なわれているので、大きな改造は必要ない。操作系／射撃系のコンソールにサイバーリンク・インターフェイスを接続するだけで機能する。

メカニック母体を操縦する気がないのであれば、搭載兵装の電装系にインターフェイスを接続することで、より緻密に搭載兵器の操作を行なうことができる。

ただし、メカ操縦／兵器操作ともに、その知識がもともとない者にはコントロールはできない。最低限、機械の原理や正確な操作手順を知らなければ、どうしようもないということである。

さて、バイク／バギーを最低限でもサイバーリンク仕様にしようと思えば、まず、サイバーリンケージ専用のオプションである、カメラ＆集音マイク(目と耳)を取り付ける。バイクならカウルのあたり、バギーなら(人間型の視界感覚として)ダッシュボード上か、でなければ(獣型の視界感覚として)車体前部フロントグリル近辺がよいだろう。四輪以上の大きなメカなら（バック／サイドミラーがある

ように）車体のほかの各部にもカメラ＆集音マイクそのほか好みのセンサーを取り付けるとよい。

次に必要なのは操舵部分ーインターフェイスから送られる電気信号を操舵器に伝えるための改修である。バイクの操舵は完全に人間の腕で行なわれているため、前輪部分にパワーサーボを設置しなければならない。サーボにラジコンのようにインターフェイスを接続するわけだ。

バギーより高等なたいていのメカの場合、操舵系はハンドル／レバー／スティックを通じて操舵部の間までに電装部があるので、適切な場所にインターフェイスをつなげばよい。

あとはリンク時に仮死状態になる肉体が放り出されないよう、ベルトやクッションなどで安全にホールドする措置を講じておく。人間は無意識のうちにでも受身を取るものだが、サイバーリンク中はそうではない。ちょっとした衝撃でも身体は大きなダメージを受けやすいし、特に航空機などは気圧の変化やＧも問題だ。

サイバーリンク航空機のパイロットはリンク対応の生体維持スーツを着用したほうがいいだろう。これは与圧／耐熱／耐Ｇ機能のほか、気圧やＧを感知して筋肉や神経に静電パルスを送り、血圧や筋肉収縮などの恒常性をある程度コントロールしてくれる機能を持つ。

３．サイバーリンクインターフェイスの操作／リンク感覚

インターフェイスは、一般に車のバッテリーのような形状で、ジェリカンくらいの大きさがある。パネルには多くのダイヤルやスイッチ、端子が付いている。これは脳から送られる信号をハードウェアが受け取れるよう「翻訳」してくれる機械だ。

最近では無線操作型のインターフェイスや、小型化されたモデルも出回っている。インターフェイス自体小型にできても、元来、サイバーリンク対応でないメカに搭載する際にはけっこうな各部改修が必要となる。通常モデルのバイクやコンバットシェルにサイバーリンクが搭載できないのはそのためなのだ。

さて、インターフェイスを中心にして、メカニック各部への「神経」接続が終了したら、あとはジャック＝イン端子に、インターフェイスをつなげるだけだ。

接続して数秒、意識体をメカに慣れさせる猶予時間がある（ダイヤルで短縮／延長操作できる）。このあと、すべての感覚がメカニックと同化するのだ。メカニックに搭載しなかった「感覚」は感じられない。ふつうは、触覚／臭覚／味覚は感じないはずだ。スピーカーを積んでいない場合でも、リンク者の言葉はインターフェイス付属のスピーカーか、カーラジオなどから流すことができる。

またメカニックのパネルに普段表示されている各種メーターについては、感覚として常時正確に感じることができる。パネルに表示されない部類のメカ各部の故障／異常／損害は当然、正確には把握できない。ただ、生身状態で「おかしい」と感じられる異常は（メカニック乗りの経験として）、よりタイトに読み取れるという。

４．サイバーリンク・テクノロジー

サイバースペース／脳生理学の研究は現代に至るまで押し進められてきたし、その中途でいくつか実用化された技術もあった。

現在のサイバーリンクシステムは、コンパクトにまとめられているが、研究段階では、１個師団ほどの自動ロボット部隊をひとりの人間が操作したり、空母１隻の機能をすべてコントロールしようとする試みもなされた。ＭＨワールドにおいては、これらの成果は放

棄されているか、一般化していないかのどちらかである。コマンドタンクから数機の無人戦闘ユニットをひとりで操るというシステムは割と有名ではあるが、それ以上は大風呂敷を広げてもあまり益はなかったということなのだ。

そして、一般的にサイバーリンクといえば、ひとりの人間が操作できる１機のメカニックをダイレクトにコントロールするシステムである。だいたい、それ以上の事をやろうとすれば、脳に外科手術を施さなけらばならないし、それは脳／意識体両方に無理をかけるということでもある。必要な費用も莫大に膨れ上がる。だから、現在の形で一般に広がっているのだ。

さて本来、このシステムでは１機のメカニックの操作系のみを司(つかさど)るものである。以後、研究がすすみ、インターフェイスのセレクター切り替えによって、インターフェイスに接続されているすべての兵装を操作できるようにもなった。

最近では、もう少し発展して１機のメカの操作系と接続中の兵装の両方を操作できる新型モデルが登場している。

一部のサイボーグ(脳内の徹底改修を受けたような高級機)には多数のメカを同時に操ったり、50人乗りの宇宙戦艦１隻をひとりで操縦したりできるモデルも存在するという。サイバーリンクは科学技術の中でもかなり研究が進められた分野だが、ものがものだけに(実生活に密着したものではありえない)一般に広がるのはまだまだ先のようだ。



LESSON 4
MADシステム・サイエンス[MAD-SYSTEM SCIENCE]

MADは、メカニック・ボディをベースとして考え、状況によってその搭載兵装を自由に換装できるよう考案されたシステムである。MHワールド独自のテクノロジーであるMADについて深く考察していこう。

1．MADシステムのおいたち

MADは略語であり、正式な名称をModulated Assembly Device――組替汎用機器という。MADは、ユニット化されたさまざまなモジュール(搭載兵装)をボディに組み込んで、用途に応じたメカニックを完成させるというシステムである。

MADは、21世紀中盤にブリュッセルの設計技師、P＝フレゴーによって実用化され、以後世界中でその名を知られるようになった。

フレゴー社はもともと土木作業機械メーカーであり、最初にフレゴー技師が考案したのも、装軌型車両をベースにショベルバケットやクレーン、パワーリフトなど種々の土木／作業モジュールを換装するというものだった。

MADが戦闘メカニックとして認識されるのは、欧州各地で紛争が発生する2060年代にはいってからである。

フレゴー社は重装軌作業車に兵装をモジュール搭載し、画期的／合理的な戦闘車両として売り出した。これは資金難にあえぐヨーロッパの軍閥たちと、その侵略に対抗する東欧レジスタンスの両方に大いに受けた。作業車に武器を積んだだけのお粗末な兵器ではあるが、それだけにコストパフォーマンスに優れ、また一度購入すれば、兵装を交換して別な用途に使用できるというのはたいへんな魅力だったのだろう。

事実、戦闘で破壊された市街は、のちにその街を破壊したMADメカによって修復がなされた。戦闘時には砲を搭載し、占領後は土木モジュールに換装して街区を整備する……そんな夢のようなメカがあるという噂は世界にすぐ広まった。注文は殺到し、MADメカニックのコンセプトは、あっという間に戦術メカニックのスタンダートとして認識されるようになったのである。

ちなみに、ＥＣ戦争以前には、町工場並みの規模でしかなかったフレゴー社は、MADのパテントによって国際巨大企業にまで急速に成長していく。

MADテクノロジーは大きく発展し、そのノウハウもより確固たるものとなっていった。現在では、ほとんどの戦闘メカニックはMAD仕様として設計されており、特に傭兵やハンターたちは思い思いの兵装を愛機に搭載し、任務に適したメカニックを完成させている。

2．MADの利点と限界

当初は作業用メカとして考案され、にわかごしらえで戦闘メカに改修されていたMADのボディも、現在ではちゃんと戦闘用に設計されたものになっている。非武装の戦闘用車両に、適切な装備や装甲を取り付けていくことで、理想的な戦術メカニックができあがるわけだ。

つぎはぎ的なイメージのあるMADは一時期、非MADメカより脆弱であるとされたこともあるが、少なくとも技術が円熟した現代においてはそんなことはない。

ただ、メカニック本体と兵装を一体として考えなければならない種類のメカにはMADシステムは採用しにくいようだ。限界重量や空力抵抗、水圧などの影響、バランスを考えて開発される飛行メカや水中メカなどがその代表である。もっとも、航空機の兵装はもともと換装を前提(用途別ミサイルなど)にしているので、今さらMAD対応にする必要はないともいえる。

3.機械工学史におけるMADの意義

MADの最大のセールスポイントはいうまでもない。状況／用途に応じて最高のコンディションのメカニックを完成させられるということ。また、各モジュールはユニット化されているため、換装作業は基礎的な専門知識と適当な器材があれば誰にでも可能だ。

このシステムの出現は、機械工学にとって大きな革命であった。それまでのメカニック＝道具というものは、特定用途に応じて設計／制作され、限定的な状況下でしか運用できないものだったのである。MADはその概念を大きく覆した。例えば、MAD仕様キャタピラ車は、そこから連想されるすべての用途に運用可能なのだ。数種の土木作業メカ、貨物車、戦車、雪上車……。

MADのコンセプトはあらゆるメカニックに応用されている。艦船兵装のモジュール化をはじめ、各種ロボットの装備のマルチユニット化、そしてサイバーテクノロジーの分野においても同様のコンセプトが用いられはじめている。

「装備を組み替えて有効に使う」MADは、これからも発展し続けるだろう。



LESSON 5
メカニックパーツ・サイエンス[MECHANIC PARTS SCIENCE]

MHワールドにおけるメカニックはただの乗り物ではない。戦闘を主体に設計されたそれは強力なエンジンと兵器、重厚な装甲や数々の装備を搭載しているのだ。これらのパーツはハンターならばMADシステムを用いて自分で選定することができるだろう。ここでは数々のパーツを少しずつ紹介しよう。

1．動力

MHワールドに存在する数々のヴィークルたちはその能力や用途に見合ったエンジンを搭載している。

A．電気エンジン

もっとも一般的なのは電気エンジンである。シティ内を走る一般ヴィークルはだいたいこのタイプのエンジンを搭載している。バッテリーと高効率ソーラーパネルの併用によって経済的に作動し、また環境にも悪影響は与えない。サイズはコンパクトで、燃料費はほとんどかからず、事故を起こしても発火することはない。

ほかのエンジンに比べ、どうしてもパワー不足は否めないようだが、シティコミューター、大衆車のエンジンとしては最適である。

B．水素エンジン

電気エンジンではまかなえない大型メカニック、高出力を要するメカニック、軍用メカニックやハンターの使用するMADメカニックのためのハイグレードエンジン。

水素化合合金から水素を取り出すクリーンな内燃機関で、現代のガソリンエンジンとあまり機構は変わりない。発展型といえるだろう。

燃料ユニットには水素化合合金ペレット(50㎝×5㎝の円筒状の金属棒)が詰まっており、使用後は業者が回収して再利用される。燃費はよく、パワーは満足できるレベルだが、ガソリンエンジンよりやや大ぶりだ。また、事故を起こすと、エンジンが火を吹くことがある(といっても、危険度はガソリンエンジンと同じくらい)。

C．ガソリンエンジン

環境問題の深刻化で、ほとんど駆逐されてしまったが、少数だけがカーマニアやプロ向けにヤミで製造されている。もちろん入手は難しいだろう。グレードアップはしているものの、作動の方式は現代の物とさほど変わりない。やはりマニア向けということで、パワーのみに重点をおいたエンジンが主流のようだ。

ヴィークル用エンジンとしてはこれ以上の物は望めないが、燃費の悪さと燃料であるガソリンの入手が困難であるということは頭の痛い問題だろう。ガソリンはブラックマーケットでしか取り引きされず、価格は1リットル＄100が相場だ。

ガソリンエンジンにはほかにもいくつかの問題点があり、そのひとつが法的な制限だ。どのシティでもガソリンエンジンの使用は法で規制されており、排気ガスを出して走っていると人々から白い目で見られ、警察に見つかると捕まって罰金をとられたり、エンジンを没収されたりする。

D．ケミカルリンゲル・プラント

サイバーパーツの作動やコンバットシェルの主動力として使用されている。複雑な動きが必要で、かつ電気エンジンの出力では間に合わないような場合のみ採用される動力源だ。ケミカルリンゲルは人工筋肉システムと液を送り出すポンプで構成される特殊な動力源だが、メカニックに使用される場合には、連続作動時間が短いことが多い。

化学反応液は使用後は劣化してしまうので、廃液を新しい液に取り替えてやる必要がある。

E．ジェット／ロケット／ラムジェット

飛行メカニックにはこういったシステムが昔から使用されている。ただ、ＭＨワールドでは飛行できる空域は限られており、飛行メカニックもあまり一般的に見られる乗り物とは言えない。また、自然環境への配慮から破棄されたケースも多い。

ジェットもロケットも非常に小型／軽量化したことのほかは大がかりな技術刷新は行なわれていない。相変わらず、運用と維持に経費がかかる代物であり､非ジェット（プロペラ）エンジンを採用している固定翼機もいまだに生産されている。

ラムジェットは亜軌道シャトルのメインエンジンとして有名だが、この手のエンジンはコンバットシェルのロケットブースター以外はどれも馴染みの薄いものだろう。

F．核融合エンジン／超電導エンジンなど

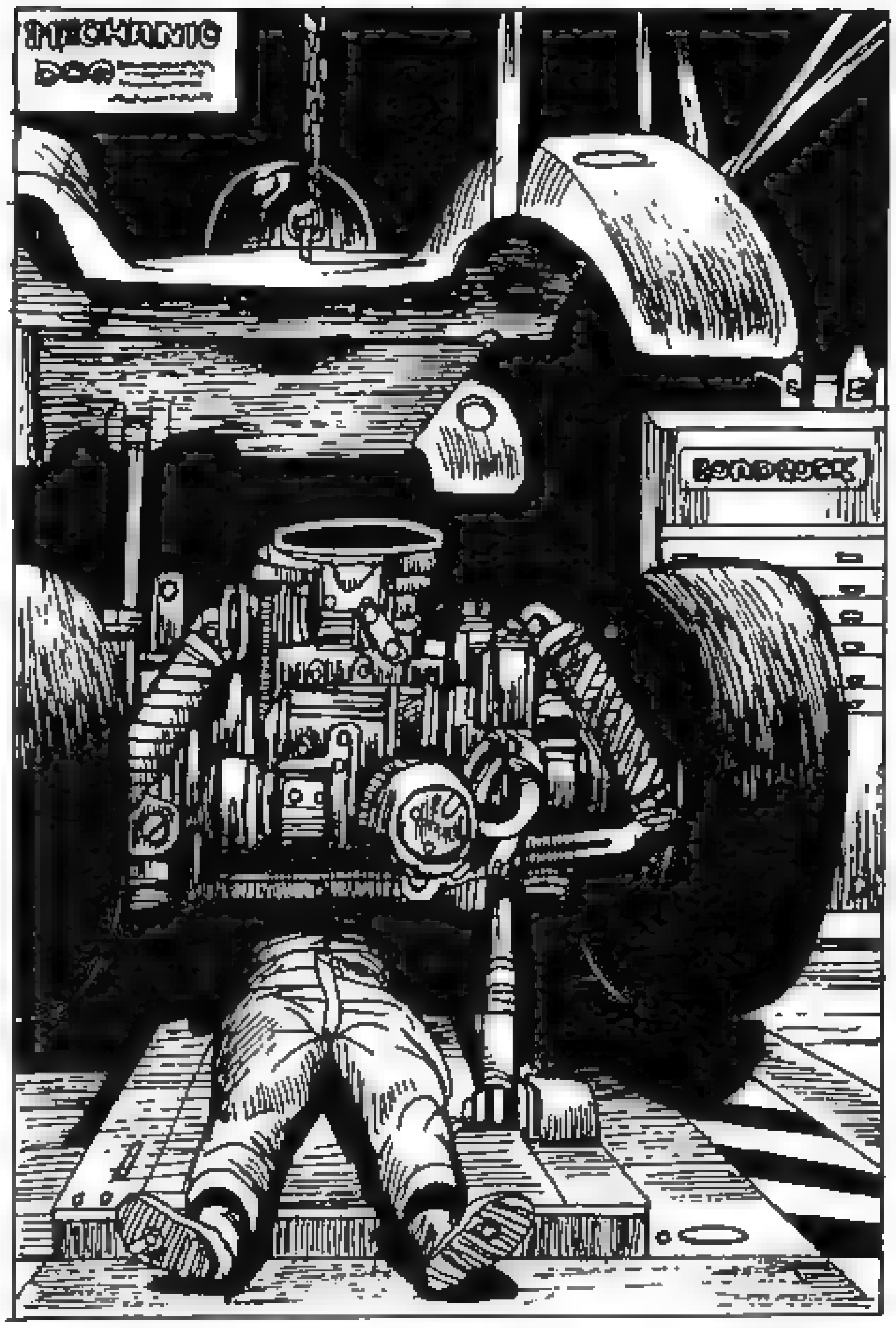
ＭＨワールドでは核融合炉も常温超電導もずいぶん昔に実用化されている。こういった大がかりなシステムはきわめて大型の艦艇とか、宇宙船などに使われている。核融合も超電導も作動時に有害物質を発生するので、開発技術はあっても特に地上で使われるケースは多くない（あるいは公にされない）。

2．装甲

装甲は戦闘車両にのみ使用される防弾目的の兵装だ。装甲板はどのように進化したのだろうか。

A．アストロナイト

アストロナイトはタングステンや劣化ウランといった重金属を超重力下で精製すること



で完成する新型重合金だ。遠心精製プラントは軌道上にあり、地球上ではつくることはできない。

アストロナイトはまだまだ高価で、アーミーでさえ戦車などの部分装甲として用いているにすぎない。

B．チタン系合金

チタン合金は昔から軍用機やロケットなどに使われる､軽くてしかも非常に硬い（鉄の２倍の硬さ）合金である｡一時は非常に普及したが、複合装甲板勢に押され、今では生産量が減って意外に高価だ。

ライトチタンは精製工程でさらに軽量化された、アルミより軽いチタン合金で市場での人気は低くない。

C．ハイ＝チョバム

ハイ＝チョバムは複合装甲板のなかでももっともスタンダードだろう。従来は戦車にしか付けられないほど重くて分厚かったチョバム合金だが、技術力の刷新により、今ではバイクのカウルまで形成できるようになっている。

D．ファイバニウム

ハイ＝チョバムの間に耐レーザー樹脂を挟み込んだ、マルチ装甲板。最近はレーザー系兵器が発達し、ファイバニウムの需要も拡大の一途をたどっている。

E．ステンレス系

ステンレスとは、鋼板の表面にクロムをかぶせただけの安普請な装甲板のこと。錆(さ)びないというのが唯一のセールスポイントだ(といっても、たいていの装甲板には防錆処理はがなされている)。

3．足まわり

地上メカニックには何らかのドライブが装備されている。つまりタイヤやホイール、キャタピラ、ホバー、脚などである。

A．タイヤ／ホイール

タイヤについては、大きく分けてオンロードタイプとオフロードタイプがあり、用途によりさらに細かく分類が可能だ。一般に、オンロードタイヤは走行性に重点が置かれていて、オフロードよりパンクはしやすいものの快適なドライブを約束してくれる。オフロードは踏破／耐久性に重点が置かれていて、ノーパンクタイヤだ。

タイヤについては大きな技術革新は行なわれていない。変わったのは、自然環境の荒廃により、天然ゴムの採取が難しくなったという点だけである。化学薬品から造られる合成ゴムやそれに代わる新素材がタイヤの原料であり、昔の物に比べれば耐久性は向上している。可燃性だが、有毒ガスを出すことはない。

ホイールはタイヤの仲間で、空気が詰まっていないものをさす。全部がゴム製なのでかなり揺れるようだが、たいていは特殊メカニックの補助移動機関として存在しているので贅沢は言えまい。

B．キャタピラ

一般的なキャタピラは鉄製の板の縁をゴムやウレタンで囲ったタイプだ。整地での走行を考えてゴムが被せてあるのだが、長期間荒野で行動しているうちにゴムは摩耗してしまう。あまり気を使う必要はないだろう。キャタピラの長所は、タイヤより丈夫で高い踏破性を持つことだからだ。乗り心地を考えるなら、最初から装軌車両など購入すべきではない。

C．ホバー／脚

ホバーも脚も特殊なメカニックにもに採用され、ともに高い機動性と踏破性を有している。

ホバーファンは車体中央、あるいは前後か左右に均等に配置され、地表に空気を噴きつけて車体を浮揚させるという仕組みだ。ホバーファンは脆弱なので、車体下部まわりはゴムやウレタン、ときには軽金属で保護されている。ホバーメカニックは空中に浮かび、地表との摩擦がないため高速で移動できるが、ほかのメカニックより本体重量に気を使わなくてはならないし、ファンを常時回すため、エネルギー消費効率も悪い。

脚型メカには数種あるが、有名なのはインセクターのような虫脚型、ガンドッグのような鳥脚型、そしてコンバットシェルのような人脚型だろう。どれも生物からヒントを得て

開発されたもので、それぞれに違った長所がある。

虫脚型は脚１本あたりの耐久性は低いが、小回りがきき、比較的重いボディを持つことができる。鳥脚型はメンテナンスがもっとも楽で、脚部も丈夫につくることができ、高速で移動できる。人脚型はパイロットの足の動きをそのままトレースし、もっとも微妙な動作ができるだろう。

４．センサー／電子戦装備

センサーや電子戦装備の使用はＭＨワールドでは常識だ。強力な武装を本当に有効に働かせてくれるのは、兵器をサポートするセンサーであり、その妨害／敵の裏をかくのは電子戦装備ということになる。

センサーの中でもっとも広く使用されているのは、レーザーサイトなど命中率を上げる装備だろう。この手の電子機器はすべてが軍で培われてきた科学技術の成果である。センサーが考案されてからずいぶんの年月が経過しており、民間にもかなり出回っている。アーミーではさらに進んだセンサーを開発しているという。

また、夜間戦用のセンサーも同様に必需品だろう。赤外線系と集光系があり、民間に出回る品はそれほど上等なものではない。しかし、役目は十分果たせるので問題はないはずだ。ともに強烈な熱や光に弱いという弱点があるが、アーミーの物だと瞬時に防閃フィルターが降りるなどの防御システムが付属している。

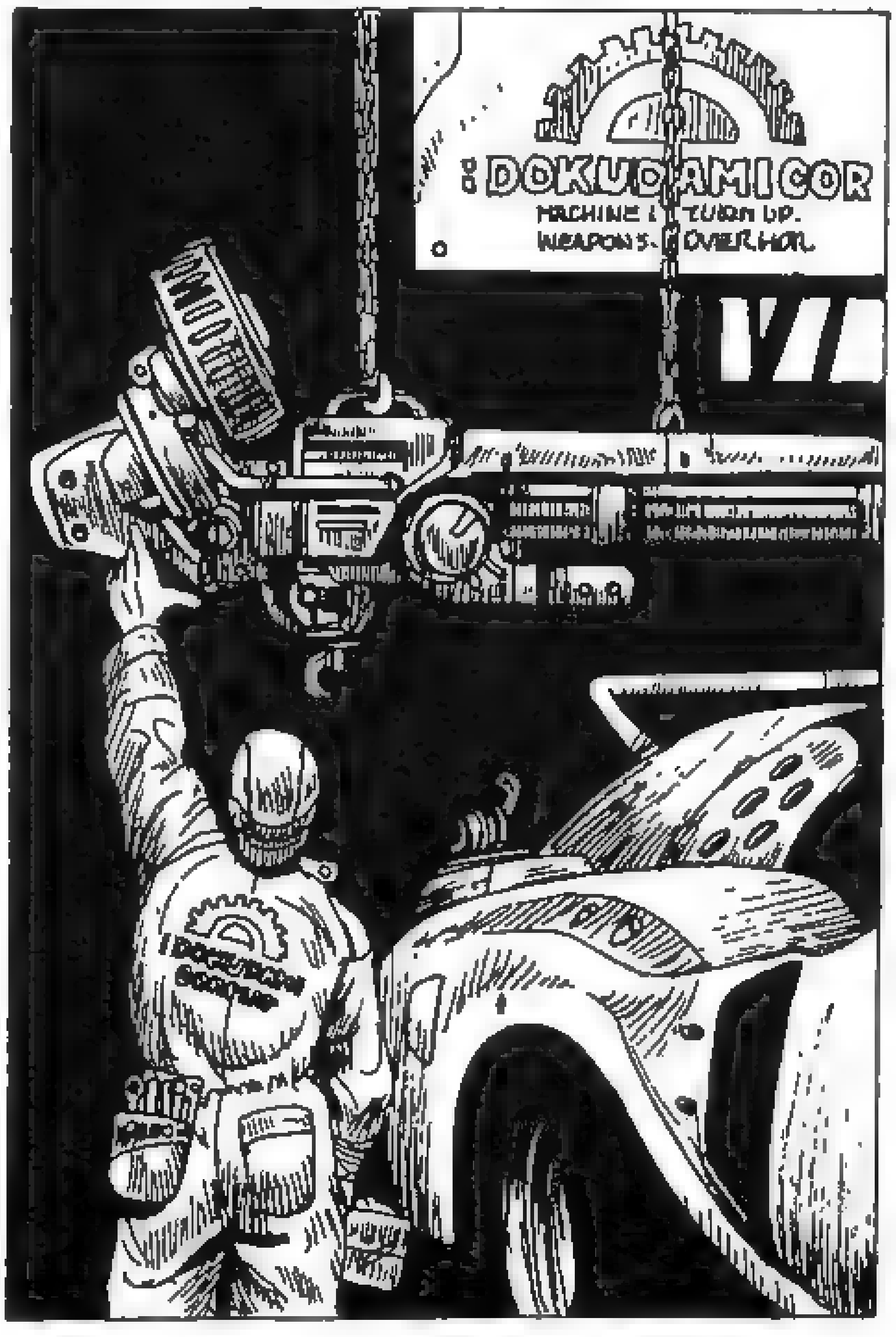
電子戦装備は、一般に入手できるものだと、センサーを完全に封じ込めるだけの能力は持ち合わせていないものがほとんどだ。これもアーミー放出品とか民間向けの性能を落とした製品であるためで、もっと上級な品だとかなりの効果が期待できるといわれている。

５．武装

メカニックに搭載される武装には、多くの種類がある。武装はまず最初にメカニックのサイズに制限され、次にメカニックの用途によって選択されていく。

もっとも軽装備なのが、口径5.56㎜～12.7㎜クラスまでの機関銃／小口径砲や小型ミサイル／ロケットの部類。つまりは人間ひとり～数人で使用できる範囲の小火器だ。それらはバイク～バギーまでの軽戦闘車両の主武装か重戦闘メカの副武装として運用される。小火器の目標はやはり歩兵が主となる。

次に30㎜クラスまでの機関砲、中口径砲、レーザー砲、ロケット弾などの各種投射兵器だ。この武装ならばたいていの戦闘車両と互角に戦うことができ、前線での主力兵器となっている。



搭載武装としてもっとも大きいのが75～200㎜までの戦車砲や大口径ビーム砲、ミサイルポッドなどだ。これらは戦車などの大物を相手にしたり、後方から戦場へ援護射撃を行なうときに使用される。当然、巨大な武装を搭載できるのは大型のメカニックに限られる。逆に考えれば、巨大兵器を搭載するために大型メカニックが存在しているともいえるだろう。

これら3種の武装をバランスよくそろえなくては戦いで勝つことはできない。命中率が悪く小回りのきかない大型兵器では、突撃してくる歩兵を狙うことはできないし、マシンガンでは戦車の装甲は貫けないのだ。

MHワールドには多くの武装が存在しているが、そのほとんどは20世紀に考案／実用化されたものだ。ビーム／レーザー系兵器は新機軸ではあるが、エネルギー兵器防御技術も十分に発達しているため、大きな効果は必ずしも望めないだろう。

また、一般に入手できる武装はいかに高価であろうと、やや時代遅れのものである。アーミー(特に宇宙軍)などでは、さらに高度な新兵器が考案／運用されているという。

6．そのほかの装備

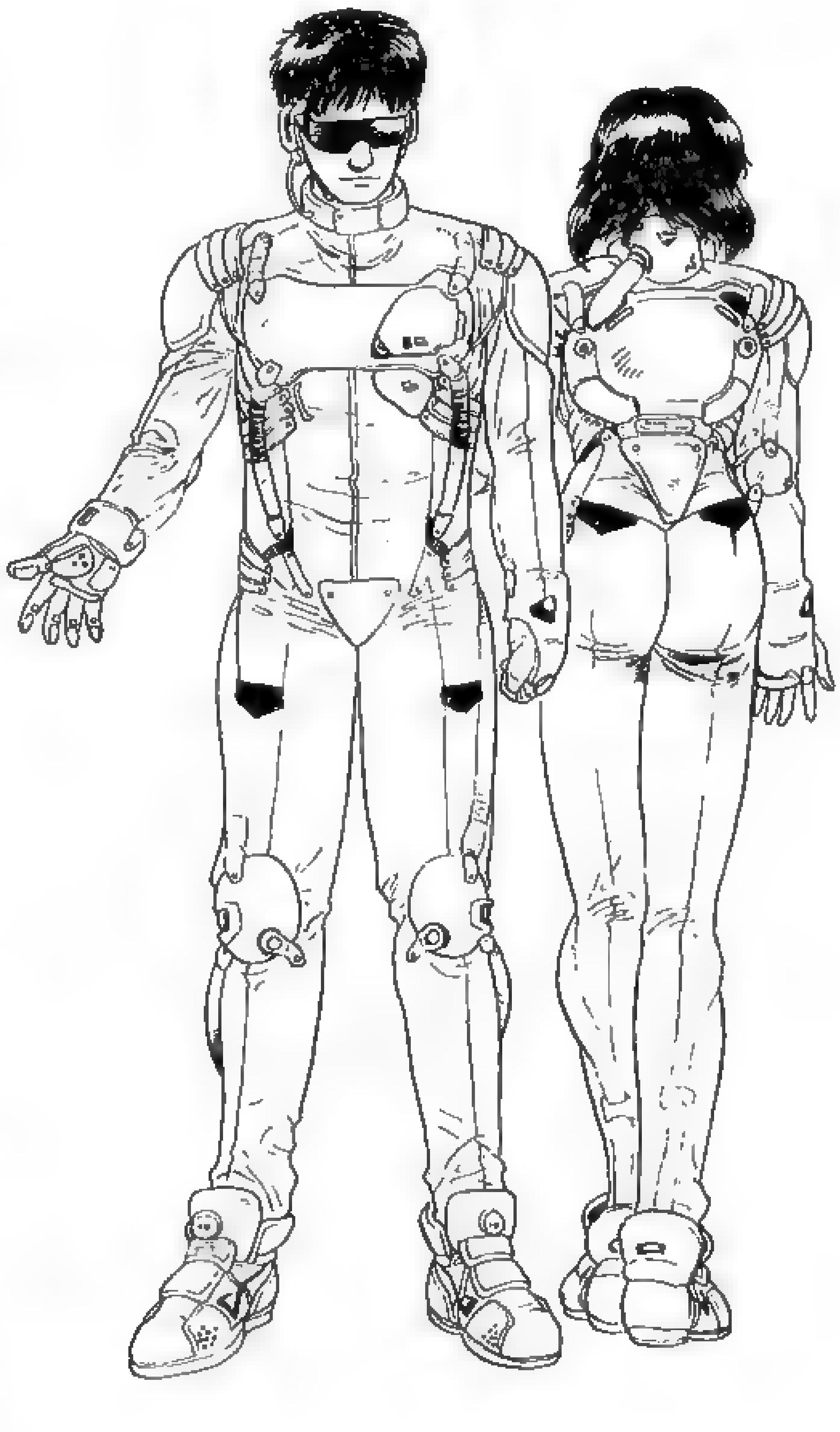
いわゆるアクセサリーである。

短距離を移動するだけのメカニック、あるいはコンバットシェルやバイクなど短期間／局地での戦闘が想定されているものでさえ、戦闘装備以外の装備が必要だ。そして、より多くの乗員を乗せて長期間の戦闘／移動が可能なメカほど、そういった生活装備は必要になるだろう。

ここでは具体的に述べないが、例えばバイクならライダースーツやヘルメットがあれば便利だし、バギーなら追加のフォグランプやジェリカン、戦車なら不慮の事態に備えて、カモフラージュネットやショベル、食糧やサバイバルグッズが詰まったエマージェンシーキットなどを積載するだろう。

アクセサリーといっても戦闘的なものばかりではない。長旅の疲れをまぎらわすカーオーディオや牽引式のキャンピングユニット、走行性能をアップする空力パーツなどあげたらきりがないほどだ。

アクセサリーが充実してこそ、より快適な旅ができ、万全の体勢で戦闘にのぞめるはずだ。



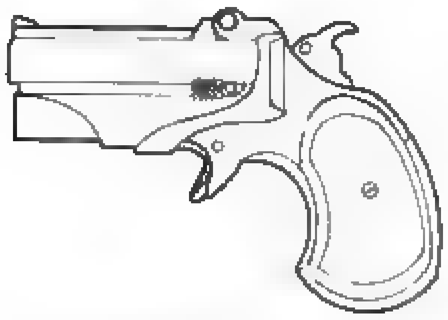
CHAPTER 7

銃器インストラクト

ここではハンターたちの心強い相棒となる個人向けの火器、つまり拳銃、SMG、ライフル、重火器までのカテゴリーから特徴ある銃器を選んで解説していくことにする。

実戦での運用については、ベテランハンターであるガナー氏を教官に招き、コメントをお願いした。

LESSON 1
ハンドガン・SMG［HANDGUN & SUBMACHINEGUN］



デリンジャー
PHILADEL ARMS　DOUBLEBARREL Mk-II

口径　：　.41　　　全長：　12.7cm

銃身長：　7.5cm　　　重量：　312g

“デリンジャー”というのは特定の製品をさすものではなく、主に上下2連銃身の小型拳銃の総称である。

護身用だが、同じ用途の銃には.22Calカートレスや9㎜ボディがあり、火力、装弾数、命中率いずれをとっても劣っている。隠匿性を重視する場合には有効かも知れない。

デリンジャーを製造するメーカーは多くはないが、実用性よりも装飾的な要素の強いデザインが多い。そのためかアクセサリーやコレクターアイテムとして、女性などにも人気が高いようだ。

サンプルにあげたフィラデルアームズ社の《ダブルバレルMk-IV》は西部開拓時代の面影をそのまま残す大口径デリンジャーの代表作であるが、.22Calの小口径モデルをはじめ、多くの種類がある。

〈ガナー教官のコメント〉

近距離専用で火力もないとくれば、静かに使えるだけナイフの方がましというもの。威力や実用性はともかく、ご婦人の最後の騎士を務めるのがせいぜいのガラクタだ。

パワーのないガンの傷は跡がはっきり残るから、こいつで撃たれるのだけは願い下げだな。もちろん、他人のこうした不名誉な傷跡を見たら笑ってやるのが礼儀だ。



9㎜ボディ
WALTER　MPK／S

口径　：　9㎜　　　全長　：　15.5cm

銃身長：　8.3cm　　　重量　：　630g

9㎜ボディは装弾数こそ少ないが、軽量で隠匿性が高く、火力もまあまあというところで総合ポテンシャルはかなり高い。

第２次世界大戦以前に警察装備用にデザインされたワルサーＰＰＫは有名だが、これはメカニズムや安全性に優れ、護身用拳銃として軍の将校やＳＰにも愛されたモデルだった。ケースレスにはなったが、今日存在するボディピストルのほとんどはＰＰＫのコンセプトを踏襲している。

また、プラスティック（センサティックマテリアルと総称されるプラスティック系複合素材）を多用した造りであることも、ボディピストルの特筆すべき点である。

メガ＝シティの私服警官に支給されるのは、だいたいがこのタイプの拳銃である。しかし、昨今の犯罪者の武装事情を考えれば非力なもので、デスクの引き出しに忘れ去られていることが多い。銃を発砲する機会の多いオフィサーは9㎜カートレスかそれ以上の銃を用意しているのが常識だ。

〈ガナー教官のコメント〉

9㎜ボディは断じて非力な拳銃ではない。射撃の腕が一定レベル以上なら、十分信頼に足るガンだ。警察の軟弱者どもには、腕に自信がないならガンなど持つな、と言ってやりたいところだ。

〈サンプル・スペックの見方（例）〉

.22Calマシンピストル　①

BRATISLAVA　M88S　VIPER　②

口径　：　.22　③　　全長　：　27.5／51.5cm　④

銃身長：　12.7cm　⑤　　重量　：　1350g　⑥

①ゲーム上での銃器総称。

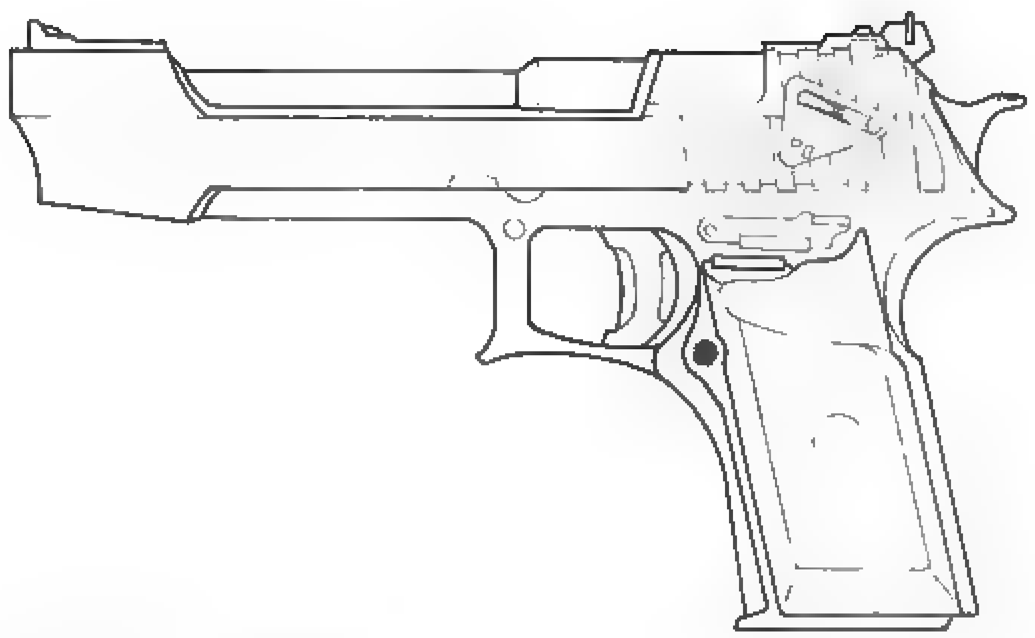
②左からメーカー名（軍用制式火器の場合は生産工場名のものもある）、モデル名、メーカーがこのモデルに付けた愛称など。

③弾丸自体の直径をさす。これが同じ数字でも装薬量の違いなどによって威力が異なる場合もあるが、煩雑なため、細かい違いは省略した。

④サンプルモデルの全体長。これが２つ書かれている場合、左が標準全長で、右が銃床（ストック）を伸ばした状態での全長を表している。SMGなどは全長が短いほど取り回しが容易になるが、逆に正確な射撃をするには不安定で困る場合がある。そこで折り畳み式（フォールディング）ストックや引き出し式（リトラクタブル）ストックなどを採用して両方の場合に対応できるようにしている。

⑤銃身の長さを表している。同じ銃でも用途や好みに合わせて銃身長を選べることが多く、サンプルではその中のひとつを挙げている。インチ単位銃身の時には銃身長右のカッコ内にその長さを入れてあるが、例えば“4″”は4インチ銃身、“5″”は5インチ銃身をそれぞれ意味している。

⑥サンプルモデルの全体重量を表している。ハンドガン・SMGなどはグラム単位で、それ以外はキログラム単位で表記してある。



.45Cal カートレス

CALT Mk－Ⅶ SERIES130

口径 ： .45　　全長 ： 21.7cm

銃身長： 12.7cm (5″)　　重量 ： 1091g

.45口径はアメリカ人にもっとも愛された銃であり、それは今でも変わりない。SERIES 130は数多い.45Calファミリーの中でも典型的なモダン・ヴァージョンである。

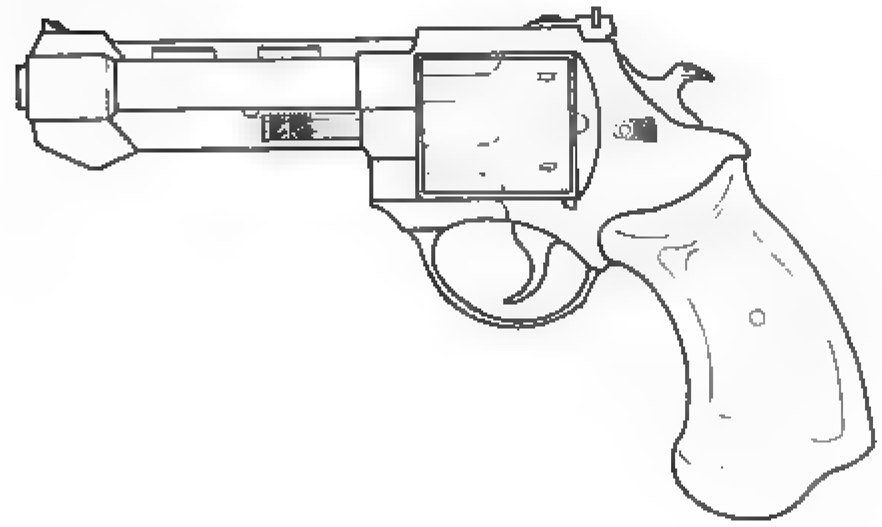
大口径重量弾による威力には目を見張るものがあるが、反動も大きいので扱いにくい。制式拳銃として.45口径が採用されにくいのはこのためである。

しかし.45口径と言っても、シューティング・マッチなど競技用にチューンされたカスタムガンの命中精度は目を見張るものがある。Cランクハンター認定時にユニオンから贈られるカスタムガンは競技用ではないが、それと同程度の命中精度を誇っている。

〈ガナー教官のコメント〉

9㎜系は確かにバランスの取れた銃だが、.45口径のパンチ力はやはり魅力だ。この両者の特性を備えた中間口径も出てはいるが、決定打となるモデルはまだ存在しない。結局はそれぞれの好みで選ぶのがいちばんだろう。

おれがこいつを使うとしたら、弾丸にはシルバーチップをチョイスしたい。こいつを2発もぶちこめば、たいていの奴はおとなしくなるってもんだ。さすがにサイバー野郎相手にはちと辛いが、そん時は顔面にでもぶちこんでやれば、逃げる時間ぐらいは稼げるさ。



.357マグナム

CALT　RANGER Mk-Ⅷ

口径　：　.357マグナム　　全長　：　23.5cm

銃身長：　10.2cm（4″）　　重量　：　990g

リボルバーの中では、やはり.357マグナムがいちばんよく売れている。総合的なバランスがよいためだろう。

ＲＡＮＧＥＲはアメリカ銃器会社の雄と称されるカルト社の誇るハンティングリボルバーの代表作である。エッジを丸めた独特のフォルムにファンは多い。

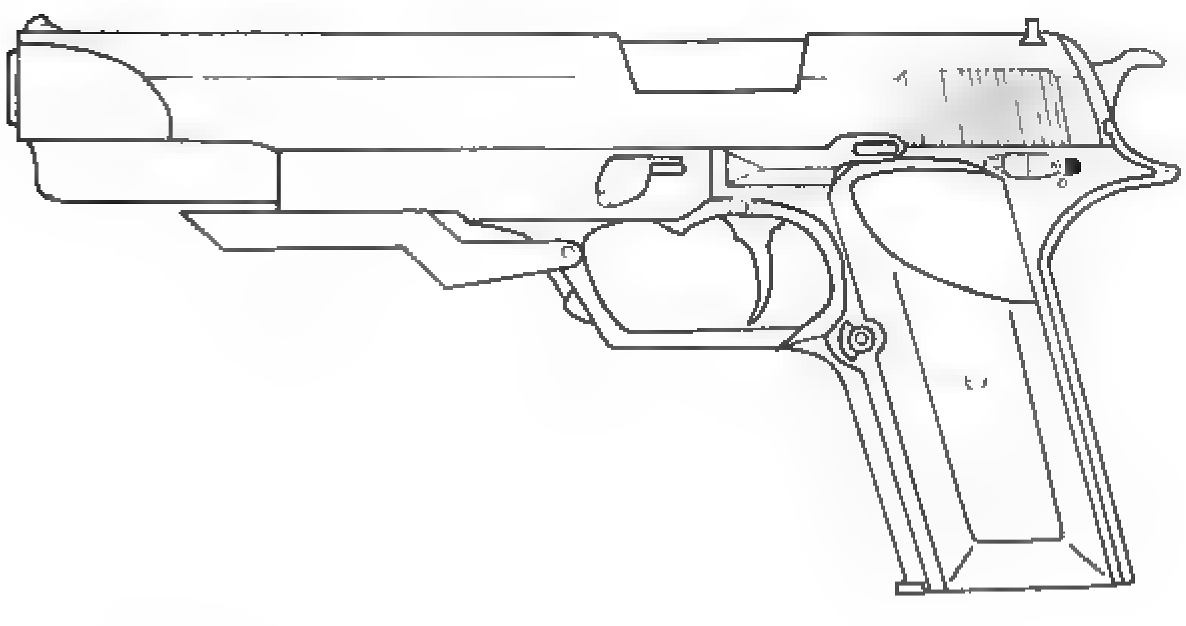
カルト社の製品には材質や用途の違いによって、同じデザインでもいくつか異なる愛称を持つものがある。このモデルのバリエーションにも、エコノミー・タイプのＣＯＭＭＡＮＤや短銃身モデルのＥＮＦＯＲＣＥＲなどが存在する。

ちなみに、マグナムとは酒瓶のビッグボトルからきた名称である。

〈ガナー教官のコメント〉

リボルバー拳銃の長所はガンの構造が単純なこと。要するに頑丈で、作動に関してはより信頼性が高く、メンテナンスやカスタムも楽だと言うことだ。

ただし、装弾数の不足はリボルバーである以上、どうしようもない問題だ。確実に敵が倒せるなら、そんなに重大な問題でもないかも知れないが、不安なら特殊弾を使うといい。



.44マグナムオート

AMG　MAG-MAX

口径　：　.44 Auto-Mag　　全長　：　29.3cm

銃身長：　16.5cm（6.5″）　重量　：　1590g

そもそも、マグナムオートは市場に登場したときからデザインのみが優先したコレクターアイテムだった。高火力の弾丸を連続発射するさまはかっこいいが、銃弾自体のパワー＋大型スライドの移動からくる強烈な反動は実用性がきわめて低いことを物語っている。その図

体もハンドガンとは思えないほど巨大で、腰にぶら下げようものなら、まるで見せびらかしているようにしか思われない。

しかし、この暴れ馬も使い手によっては信頼できる相棒とすることができるだろうし、巨大な銃を持ち歩くことも人によってはステイタスもしくはハッタリとなることだろう。

〈ガナー教官のコメント〉

解説では散々コケにされているが、おれはこいつを愛用している。ジャジャ馬には違いないが、ピンチの時にモノをいうのはパワーであり、また運だ。つまり、パワーはこの相棒が担当し、運はおれの受け持ちっていうわけさ。

冗談はさておき、このガンはとても人には勧められない。玄人気どりでこいつを持ってて、命を落とした奴はいくらでも知ってる。実際、おれだって確実にこいつを使いこなせてるとは言い難いんだ。…なのに、何でこいつを使ってるかって？　男のロマンだからさ！

弾丸(ブレッド)の話〈材質編〉

多くの銃器に使用されるブレッドは、鉛の表面を銅などで薄くコーティングしたものが主流で、これらは被甲弾(ジャケテッド・ブレッド)、あるいは単純にジャケット弾と呼ばれる。ジャケット弾はブレッド自体の精度が高く、銃身のクリーニング、オートマティックピストルに対する適性などの利点があり、また蒸発した鉛のガスや破片による鉛害を防ぐ効果もある。この中でも、全面を包み込んだブレッドが有名なフルメタルジャケット（FMJ）である。

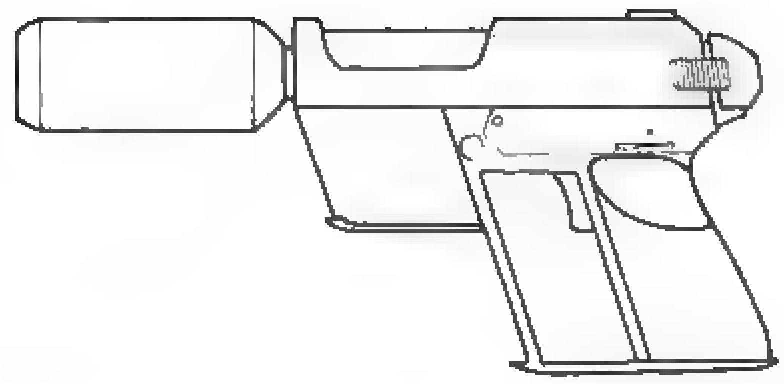
先端部に鉛が露出しているものはソフトポイントと呼ばれるが、これはジャケット弾だけに限らず、広く使われることもある名称で、この中でも弾頭先端部に穴を開けた形状のものを特にホローポイントという。

“メタルヘッド”で馴染み深いシルバーチップは柔らかい銅弾体とアルミの組み合せ弾で、着弾時の変形が大きく、威力の低い小口径弾でもより大きなダメージを与えることが可能だ。もっとも、これは肉体に対してこそ有効であって、例えば扉などのロック部分を撃ち壊すときなどはその柔らかさが災いして破壊できないこともあるかも知れない。

これとまったく正反対なのがテフロン弾だ。硬質弾体に摩擦抵抗の小さなテフロンとの組み合せには合金製の扉など紙も同然。普通の壁であれば問題なく貫通して壁に隠れた敵にダメージを与えることもできる。ただし、貫通力が高すぎるために、人体などの柔らかい目標に対してはあっさり貫通してしまい、十分なダメージを与えられない可能性もある。

これら以外の特殊なブレットを２、３紹介しよう。

エクスプロッシブ・ブレッド（炸裂弾）は弾頭部に雷管を付けたもので命中すると爆発する。アーマーピアシング（貫徹弾）は弾丸内部に硬質のコアを入れた弾で、テフロンと違う方法で貫通力を強化している。



短針銃

ASTRAL NORINCO　N25 NINJA

口径　：　3.3㎜ Needle　　全長　：　8.5㎝

銃身長：　4.5㎝　　　　　　重量　：　325ｇ

高圧ガスを利用して、直径数ミクロンの微細な針を射出する不気味な拳銃で、“ニーダー”とか“フレチェット”と呼ばれることもある。

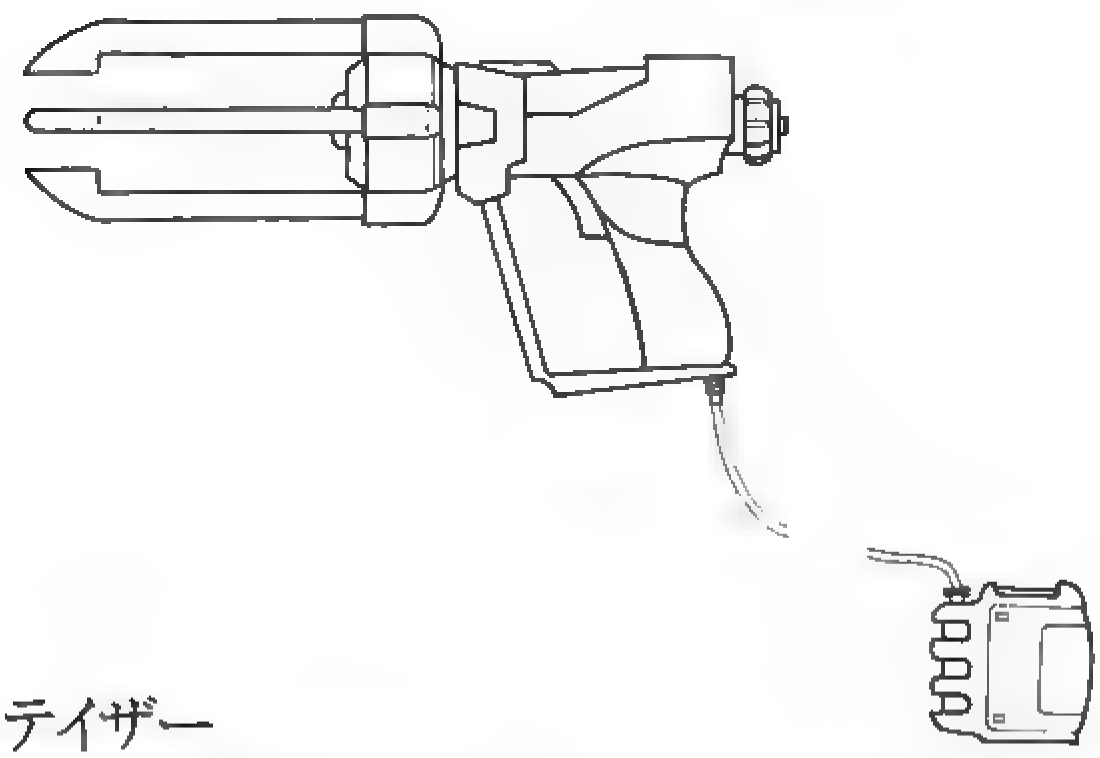
くすんだ銀色の弾丸は、数千本単位の極細針をペレット状に固めたもので、有効射程こそわずか数メートルながら、恐ろしいまでの威力を発揮する。

この針による肉体損傷は、組織そのものを完全に破壊するため、これの回復は事実上不可能である。サイバー化以外に治療法はない。

ほかの火器のそれとはまるで異なる方法での絶大な殺傷性能と、高圧ガスを使用する静粛な発射、おまけにサイズも小型拳銃なみ。まさに暗殺者のために生まれてきたようなハイテクハンドガンである。

〈ガナー教官のコメント〉

射程がきわめて短いので、実用性は低い。ただ、室内など狭い空間での戦闘には有効だ。扱いやすさは憎たらしいほど簡単だな！　発射される針は大きく広がるように飛翔するから、素人でも目標に当てられるし、命中した部分は必ずミンチになる。…どっちにしてもこんな邪道な銃はおれが認めん！（笑）



テイザー

東亜銃器　ＣＯＢＲＡⅢ

口径　：　———　　　　全長　：　11.2cm
銃身長：　———　　　　重量　：　210g

高電圧で相手を無力化(註1)させることを狙った放電銃で、護身用に売られている高電圧型スタンガンを一歩進め、攻撃にも使用できるようにしたものである。有効射程は数メートル程度と短いが、相手を無傷で捕らえられるというのが最大のセールスポイントだろう。

およそ5～6万ボルトほどの電圧のものがほとんどであるが、中には可変電圧式のもあり、数万ボルトから数十万ボルトまで自由に調整できる。電圧は高くても、その電流量は極めて少ないので、後遺症や火傷などの目立った傷跡もたいして残らず、よほど心臓の弱い者でなければ死ぬ心配もない。ただし、高電圧の直撃を受けた電子部品などは致命的な損傷を被ることになるだろう。

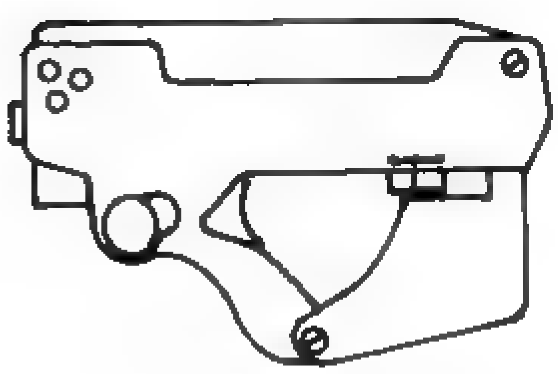
対人用としてはきわめて高い効果をもつテイザーであるが、オートプロテクターを着用した者やサイボーグにはほとんど効果はないので注意が必要である。

註1“無力化”：

目標を抵抗も逃走もできない状態にすること。いわゆる殺傷能力とは似て異なる、ある意味でより広範囲の効果を表すものとみてよい。主に軍事用語として火器類の効果や能力について説明するときに使う。単純に火器の威力について言うときには、対人であれば“ストッピング・パワー”、対物であれば“破壊力”などと称する。

〈ガナー教官のコメント〉

人質をとって立てこもる犯罪者とかテロリストに対するとき、敵アジトに気づかれずに潜入する際など、実に重宝するアイテムだ。取扱いも簡単だしな。テイザーは銃器の一種とされてはいるが、おれに言わせりゃ、これはガンじゃなくてツールだ。



.22Cal マシンピストル

BRATISLAVA　M88S　VIPER

口径　：　.22　　　　全長　：　27.5／51.5cm
銃身長：　12.7cm　　　重量　：　1350g

マシンピストルとは本来サブマシンガンを意味する言葉であったが、SMGという名称が定着するにつれ、どちらかといえば小型のSMGやフルオート射撃機構をつけた拳銃などを表すようになった。

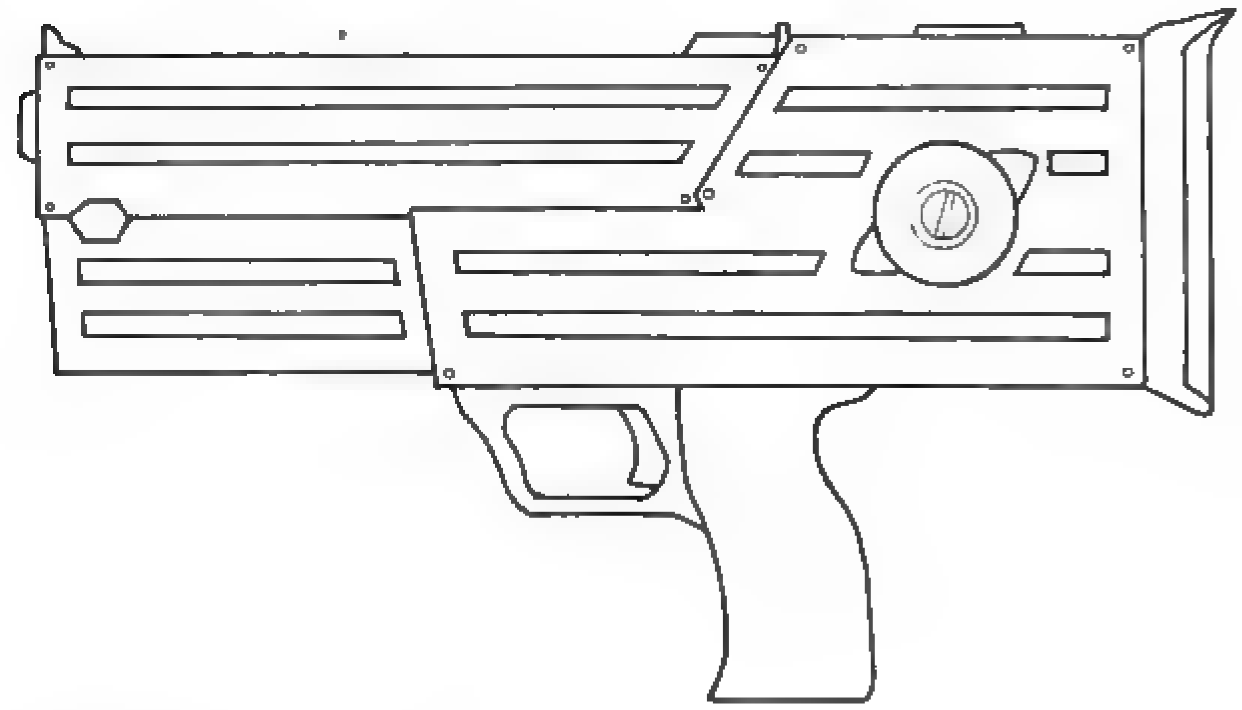
ＶＩＰＥＲはコンパクトSMGの代表作であり、各シティの軍特殊部隊でも同様な小型SMGを採用していると伝えられている。

2134年、テキサナのヒューストン・シャトルポートで発生した要人暗殺未遂事件では、暗殺に失敗したテロリストグループを狩り出すため、サイレンサーを装着したＶＩＰＥＲが投入された。隠密行動を要求された作戦の初動において、減音効果の高い小口径マシンピストルの果たした役割は大きかったと記録されている。

フルオート射撃による制圧戦闘にこそ実力を発揮し、小規模ながらエリア・アタック・ウェポン的弾幕を張ることがSMGの効果的な使用方法である。反動の軽さと扱いやすさは高い火力に勝る利点となることを忘れてはならない。

〈ガナー教官のコメント〉

これはなかなか使い出があるガンだ。口径が小さいだけあって装弾数も多いから、ケチケチせずに思いっきりばらまいてやれ。



.45Cal SMG

UNIVERSAL ARMS　M10

口径	: .45	全長	: 26.7㎝
銃身長	: 14.6㎝	重量	: 2800ｇ

SMGは小型のボディからフルオートで射撃することを常としているため、反動の大きい.45口径のSMGは実のところ、あまり実用的ではない。強いてあげる長所は、火力の物足りなさが大口径弾を使用することで解消される、ということくらいだ。

M10をはじめとする.45Cal SMGのシリーズは命中率の低さをカバーしようとする設計がなされている。

どうせ反動を吸収できないのならと、思いきりコンパクト化して、隠匿性というセールスポイントを確立し、劣悪な命中率は発射速度を速めることで何とかカバーしようとしたのである。これらの試みが効を奏したためかどうか、カタログデータ上の.45CalSMGはまずまずの性能のようである。

〈ガナー教官のコメント〉

SMGを選ぶときはどこを見ればいいか。装弾数、命中率、最後に火力だな。制圧用の銃器に火力は期待しちゃいけない。けど、さすがに.22Cal MPは相手や状況によってはまったく非力となる。.45Cal SMGは連続発射時間も命中率も9㎜に劣るが、いいところもあるんだ。銃のサイズと火力だな。戦闘のエキスパートは多くの装備を持つから、SMGは軽けりゃ軽いほどいいし、低い命中率は腕でカバーできるだろ?

弾丸(ブレッド)の話〈形状編〉

次はブレッド自体の形状を考察してみよう。

まず、よく見かける先端が丸みがかっているものがラウンドノーズ、先端が平たければフラットノーズと呼ぶ。先端に穴が開いているものはホローポイント、尖っているならスパイアルポイントなどと区別される。

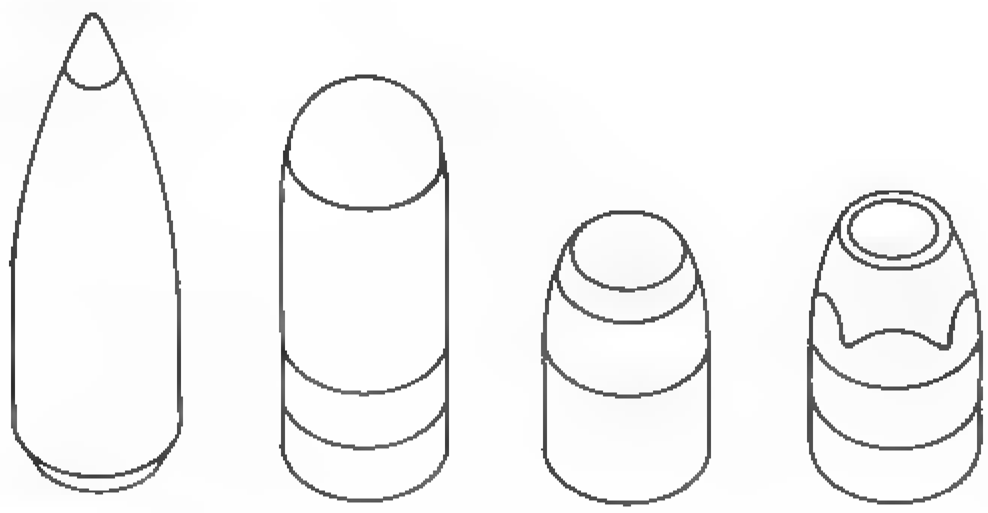
分類は厳密なものではなく、メーカーによって独自の名前をつけていることもある。ちなみに、ホローポイント弾でも特に穴の大きいものにはダムダム弾の別名があるが、特に基準があるわけではないらしい。

ラウンドノーズは一般によく見られるフルメタルジャケット弾だが、各社製品によって先端部がほぼ半円形であったり、やや丸まっている程度に尖っているものもある。ミリタリーボールと呼ばれる軍用弾の多くはこのタイプ。どちらかというと貫通力を重視した形状だ。

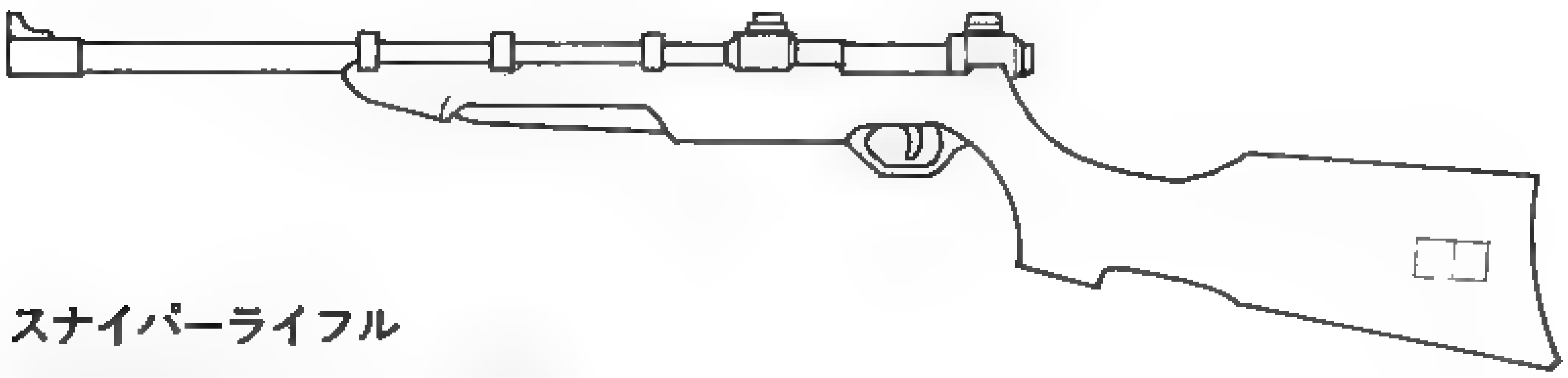
フラットノーズは、先端を平たくすることによって着弾の瞬間の衝撃力を高めており、そのために弾丸自体も潰れやすくなっているのが普通だ。

ホローポイントも着弾面積が広いため衝撃力は高いのだが、くぼんだブレッドは損傷をさらに大きくする。

変わったところでは、弾丸自体が円筒状で全体がカートリッジの中に隠れてしまうワッドカッターというのがある。これはエッジのたった円筒状の弾丸で、紙の標的を撃つとパンチャーで打ち抜いたようなきれいな円形の穴が残る。実はこれは射撃競技に使用されるブレッドだ。



LESSON 2
ライフル・ショットガン[RIFLE & SHOTGUN]



スナイパーライフル
GUINCHESTER　M7000

口径　：　7.62mm　　全長　：　108cm
銃身長：　56cm　　重量　：　3.64kg

狙撃自体はどんなライフルでも可能だが、最初から狙撃をするつもりなら、スナイパーライフルを使うに越したことはない。

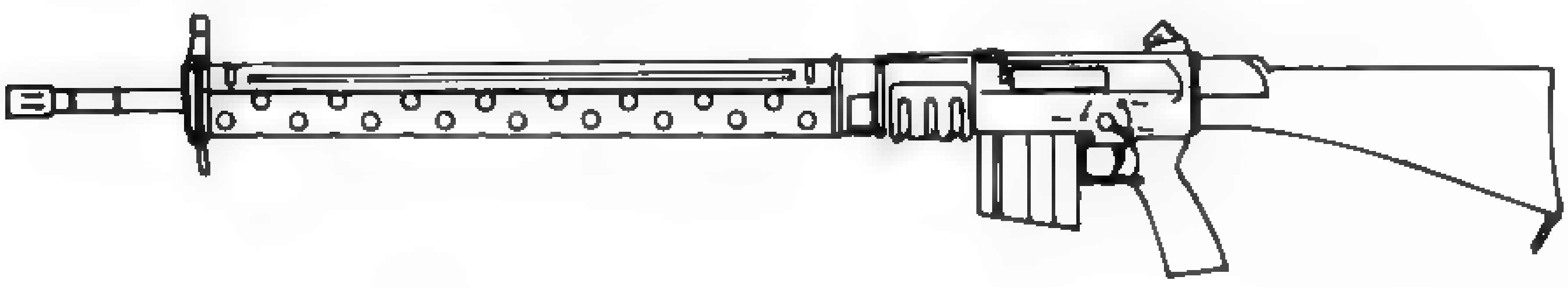
確実な作動とタフな機構が売り物のボルトアクションと、ボルト操作が不用で連続射撃が可能なセミオートライフルの２タイプがあるが、どちらがいいかという判断は難しい。最終的な信頼性を考えるなら、機構が単純なボルトアクションライフルに軍配が上がるだろう。

縦横に弾が飛び交う戦場において、狙撃手はあまり役に立たないような印象を受けるかも知れない。

戦史をひもといてみよう。汎ヨーロッパ戦争中、狙撃兵部隊は《ドニエプル衝突》においてもっとも高い戦果をあげた。ボヘミア自由都市軍の山岳狙撃兵連隊は、侵攻中のミコヤン＝スミトモ連合空挺降下旅団を壊滅させたのである。この緒戦のつまづきにより、M＝S連合の《かわうそ作戦》は失敗に終わった。

〈ガナー教官のコメント〉

おれのチームの狙撃屋はいつもこう言ってる。「無意味に弾丸をバラまくのはスマートじゃないし、オーバーキルは戦場のルールに反する。そんな奴はいつか報いを受けるってもんだ」



7.62mmバトルライフル
MECHLER&KOHE　J99　JAGER

口径　：　7.62mmTyrs　　全長　：　118cm
銃身長：　48cm　　重量　：　4.85kg

7.62mm径のライフルだが、バトルライフルは通常の7.62mmとは完全に別物である。カート

リッジの装薬量が異常に多い強装弾を使用するため、各所に補強の入ったタフな造りになっていて、傭兵や特殊部隊隊員、ハンターなどといったのプロの要求に応えようとする姿勢が強く現れている。

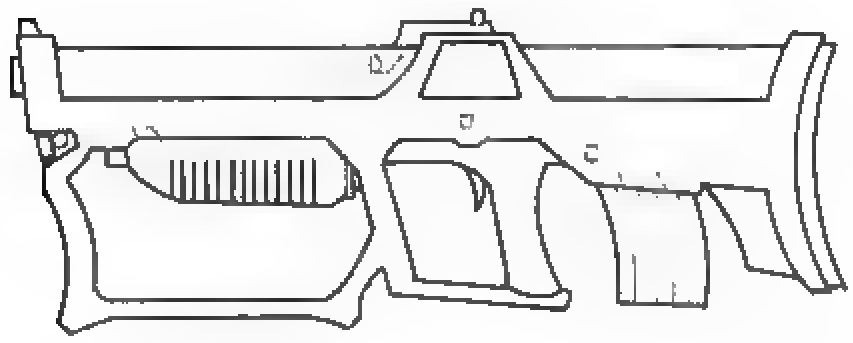
大型ミュータントやサイボーグ相手に小口径弾があまり効果がないことから、大口径／高火力小銃弾の要求は各方面であがっていた。

タイラス社はこうした現場の要求を満たす新型カートリッジ"7.62mm Tyrs"の開発に成功し、小火器メーカー数社にTyrs用ライフルの設計を依頼した。トライアルの結果は良好で、各社は大々的なキャンペーンと共に発売を開始したのである。

特に有名なのはＦＮ社のＭＥＲＣとＭ＆Ｋ社のＪ99で、これらはメーカーの目論見どおり、特殊部隊や国境警備隊など、エリート実戦部門でもてはやされることになった。

〈ガナー教官のコメント〉

ハンターや傭兵の間では"バトルライフル"と呼ばれたんだが、これが一般にも広まり、7.62mmＴyrs用ライフルすべてを表す単語になったことは有名だな。こいつは文句ない傑作ライフルだ。どんどん使え。



フレシェットライフル

MAS FCR−Ⅳ FIELD MASTER

口径 ： 6.35mmFlechette 全長 ： 75.7cm
銃身長： 48.8cm 重量 ： 3.4kg

フレシェットライフルは扱いやすさと命中性能を追求して設計されたライフルである。名前のとおり、矢(フレシェット)を撃ち出すライフルなので、ダーツライフルの別名がある。高価な割りにパワー不足なので、これを嫌う傭兵などは「お嬢さまライフル」とか「貴族の銃」などと蔑称することもある。

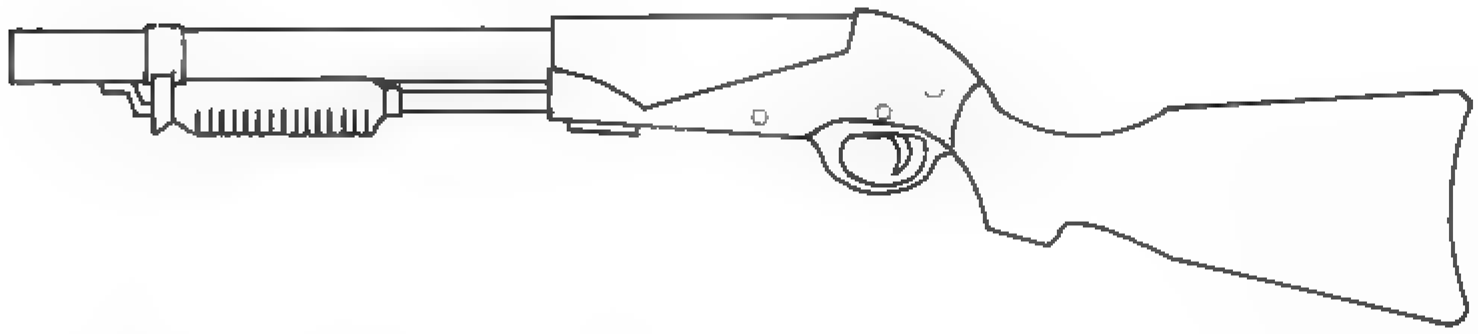
弾頭は、安定翼がついた直径数mmのカーボンスチール製で、これを《サボ》と呼ばれる筒状のスペーサーで包んで加速させ、撃ち出すという仕組みだ。銃口を出た弾は空気抵抗によってサボから離れ、安定翼を頼りに目標へと飛ぶ。

弾の重量がほかのライフルに比べ格段に軽いので、かなりの弾数を携帯できるし、軽い反動と優れた命中性能は兵の訓練期間の短縮にもなる。その上、超高速弾の衝撃と、突き出た安定翼が被弾した傷口を大きく切り裂くために、人体へのダメージは実は大きい。

しかしこの超軽量弾は、飛翔中に風雨や障害物から受ける影響が大きいので注意が必要である。

〈ガナー教官のコメント〉

悪くはないが、この軽すぎる弾丸は曲者だ。極端な話だがな、目標との間にガラス1枚でも置こうもんなら、飛翔角度が変わって外れることがたまにあるんだ。



ショットガン

IZAKHA　MODEL734

口径　：　#12Ga　　全長　：　98.1cm

銃身長：　45.7cm　　重量　：　3.06kg

このタイプのショットガンは特にライアットガンと呼ばれ、専門のカテゴリーに分類されることもある。

この「ライアット」とは暴動または暴徒のことで、その鎮圧に用いられることが多いところから来た名称だ。

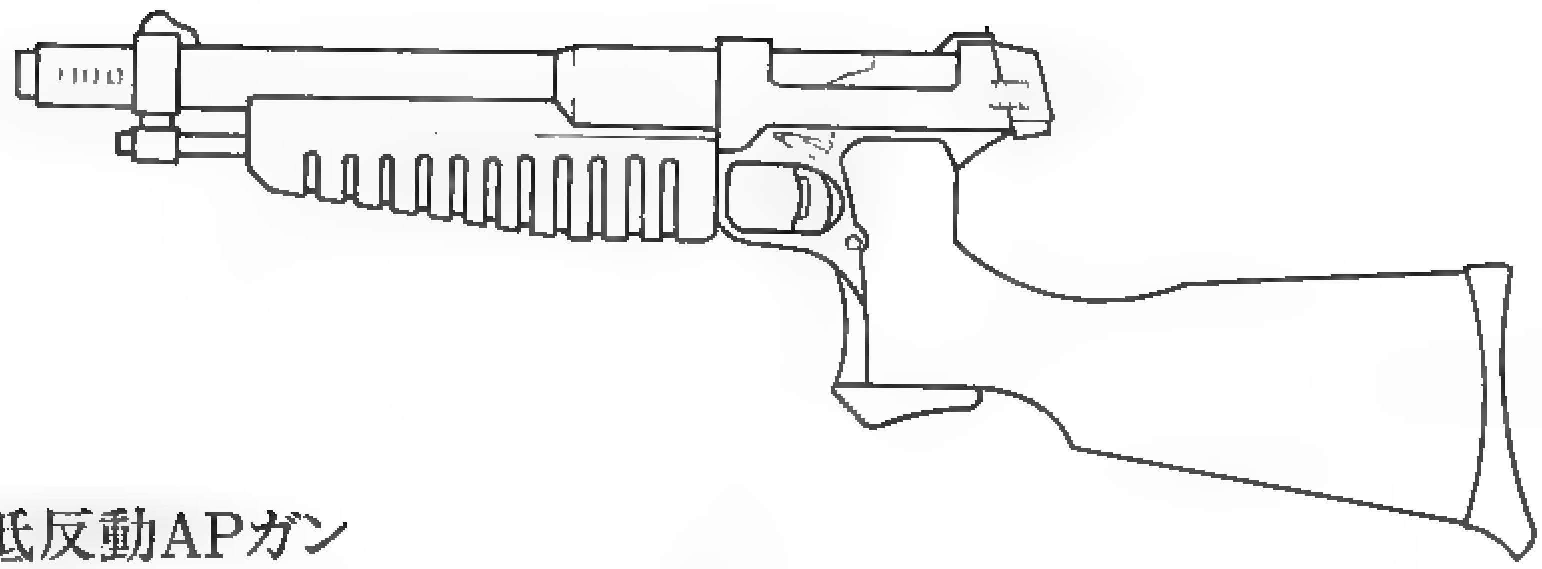
とりわけ、ポンプアクションのショットガンは、装弾／排莢のために行なうポンプ操作の独特の作動音が暴徒や犯罪者に対し、威嚇作用があるとされている。ショットガンの威力を知る者には、この独特の作動音は銃口を向けられる以上の恐怖となるのである。

一般警官の装備火器としては最強の部類に入り、重要地域、治安不良地域の警備員などに支給されることが多い。また、クルーザー(パトカーのこと)にはショットガン用の専用ラックが標準装備として用意されている。

ショットガンはやっかいなことに犯罪者にも好まれる火器である。特に銃身を切り詰めたショットガンは射程が減少する反面、散弾が近距離で大きく広がる恐ろしい火器である。こうしたショットガンは《ソウドオフ(「ノコギリで挽き切った」の意)・ショットガン》と呼ばれる。

〈ガナー教官のコメント〉

ということだが、実際には防具が万全なら、そんなに恐ろしい火器でもない。装甲されたサイボーグにも無力だ。



低反動APガン

PHOENIX AM13 REGRET STRIKE

口径　：　12.7mm AAP　　全長　：　32.4cm

銃身長：　26.4cm　　重量　：　2.8kg

低反動ＡＰガンは、激動の汎世界紛争時代に、装甲車両の乗員が非常時の武器として用いたのがそのはじめだと言われている。当時はライフルグレネードを弾頭として使用した例なども見られた。

戦闘中、車両を失ったなら、彼らは迫りくる敵装甲車両に対してまったく無力となる。しかし狭い車中に重火器を持ち込むこともできない。これはそんな彼らの苦肉の解決策なのであろう。

ただでさえ反動が大きい徹甲弾を拳銃サイズの銃から発射するのだから、目標に命中させるのは至難の技である。

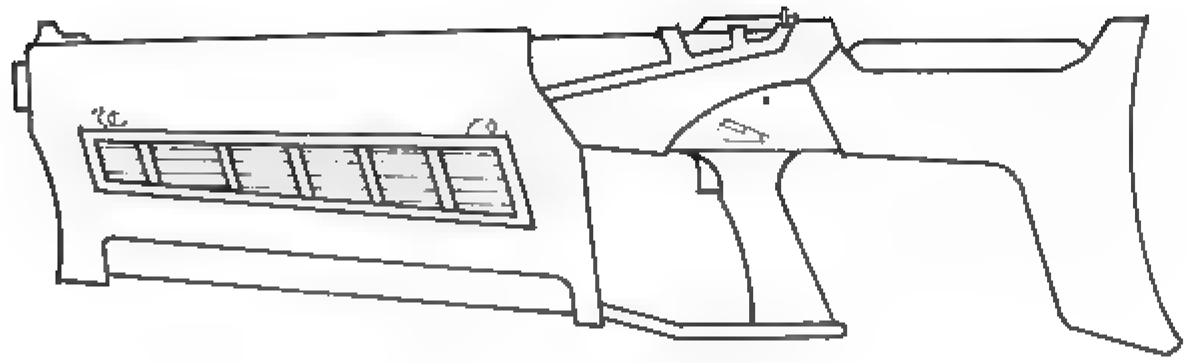
例にあげたモデルは重心点をかなり前方に置いた設計で、ＡＰガンの標準装備であるガス式反動軽減機構のほか、銃身先端上部の４本のスリットと３対の穴からなるマズルブレーキ(註２)を効果的に働かせることで、射撃を安定させている。しかし、それでも命中率は泣きたくなるくらい悪い。

註２：“マズルブレーキ”

銃身先端部に溝や穴を開け、火薬ガスの一部を上方、あるいは斜め上方に噴出させ、発射の反動で跳ね上がろうとする力を抑えるようにした装置。これには直接銃身に加工する方式と、先端部に加工した器具を取り付ける方式の２種類がある。ただし銃身に直接穴を開けると命中精度が落ちるといわれ、射撃競技銃などは後者を採用することが多いようである。ほとんどの軍用ライフルの銃口部に取り付けられているフラッシュハイダーはマズルブレーキとしての機能も付与されており、フルオート射撃時のコントロールに威力を発揮する。

〈ガナー教官のコメント〉

これは最後の武器だぜ。使い方はごく簡単だ……目をつぶって神にでも祈りながらトリガーを引く。そうすりゃ当たるかもな。なあに、狙って撃ったって結果はそう変わりないって。こいつのどこが低反動なんだか、おれにはさっぱりわからんね。



レーザーライフル

ROYAL FIREARM SYSTEMS　ERL04

口径　：　4.95mm　　　　全長　：　81.1cm

銃身長：　42.5cm　　　　重量　：　3.8kg

技術の発展と研究の成果が実り、兵器として機能するレーザーライフルは22世紀に入ってからようやく完成した。

スポンサー企業の宣伝という役割をも背負わされたアーミーには、それが実用的かどうかにかかわらず、ハイテク・ウェポンが絶対必要だったのだ。しかし、レーザーをはじめとする銃弾を発射しない小火器の開発は銃器メーカーではあまり熱心には行なわれなかった。まず、開発のためのノウハウがなかったし、銃器開発陣は鉛玉を撃ち出すシステムの改良に腐心しており、ゲテモノには見向きもしなかったからである。そんなわけで、レーザーライフルは軍または国家主導で行なわれ、混乱期以後は支配企業が研究を受け継いだ。

レーザー系兵器のいちばんの長所は射撃時の反動がないということである。小火器としてみた場合、問題は発生源および増幅システムの小型化だが、今日のレーザーライフルは極限まで小型化されたシステムで通常のライフルをはるかに上回る火力を発揮できるようになっている。

〈ガナー教官のコメント〉

で、こいつの短所は大気の状態で火力が左右されやすく、エネルギーロスが大きいこと、銃本体とエネルギーマガジンが馬鹿高いということだ。

サイレンサーの話

映画や小説などでお馴染みのサイレンサーだが、現実にはあれほどスマートでも、効率のよいものではない。

銃声の大部分は、ブレッドを加速し終えた高圧の火薬ガスが銃身を噴き出るとき漏れる衝撃波からくる。

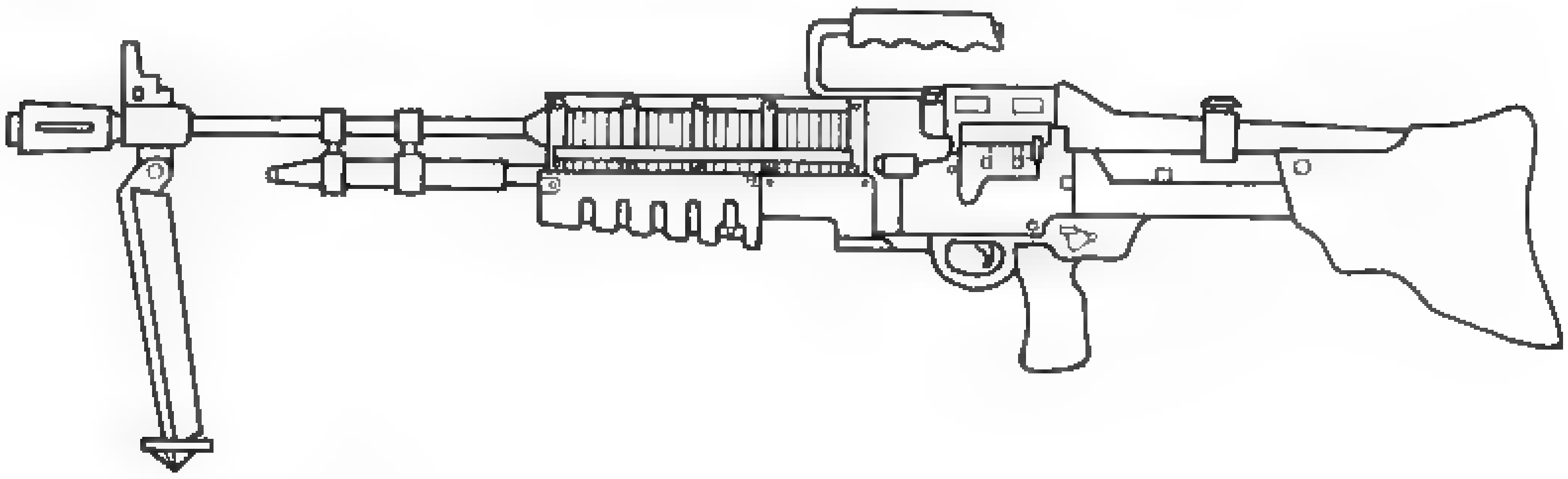
サイレンサーの多くは、太さに余裕をもたせた銃身の延長部分を穴だらけにし石綿などの緩衝材で包み込み、さらに内部を小部屋のように仕切るという複合構造をとっている。つまり、瞬間的な火薬ガスの放出を軽減するだけなので、減音効果こそあれ、実際に消音化されるわけではないのだ。さらにエネルギーのロスが大きくなるから、威力自体も落ちてしまう。

暗殺者やスパイが.22口径などの小口径拳銃を使用するのは、火薬量が少なく銃声も小さいため、減音効果がきわめて高いからだ。そのかわり、ただでさえ小さなエネルギーがサイレンサーで消費されてしまうために、威力もかなり落ちてしまう。つまり、至近距離で頭部や心臓部など急所に弾丸を撃ち込まなくてはならないのだ。

暗殺用には、サブソニック弾という特殊弾を使用してもいいかも知れない。これは単に発射火薬を通常のものよりずっと減らした弾丸だ。弾丸の初速を音速(340m/秒)以下にすることで、いわゆるソニックブームの衝撃波を抑えることができ、銃声が小さくなるという原理である。

いずれにしても、銃器で静かに人を倒すのはなかなかに難しく、奥が深い。そんなムシのいい方法を考えている間にカラテを習うとか、ナイフの使い方を練習するとか、でなければライフルによる遠距離からの狙撃を試みた方が早道だろう。

LESSON 3
重火器[HEAVY WEAPON]



7.62㎜LMG

MEINRETAL MG7L2

口径 ： 7.62㎜　　全長 ： 122.5cm
銃身長： 53.3cm　　重量 ： 10.5kg

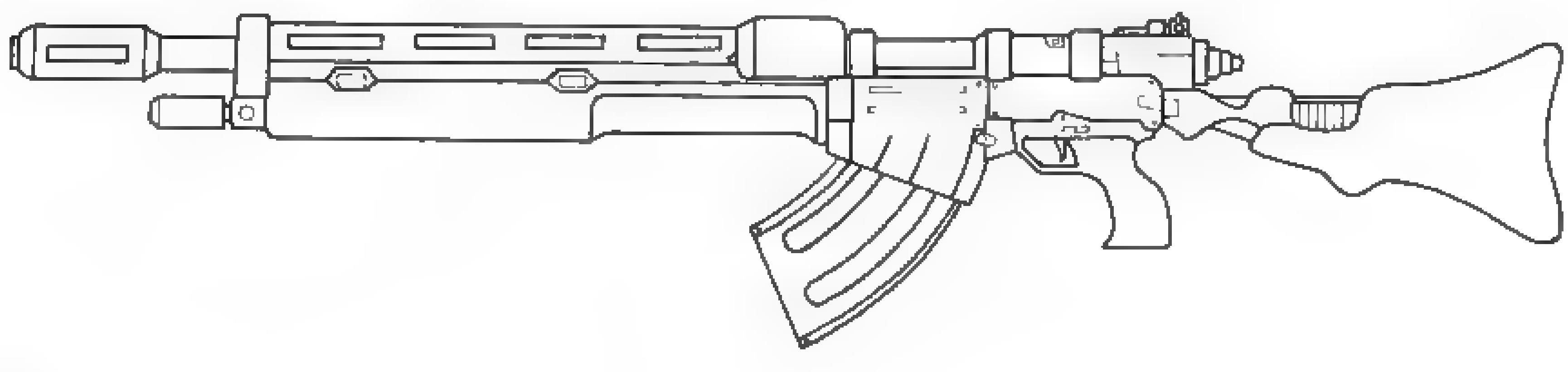
一般に7.62㎜口径《軽機関銃》というクラス分類がされているが、実際には《多目的機関銃》と言った方がより正しいニュアンスだ。各地のアーミーで分隊支援火器、または車両搭載機銃として長く使用されてきたが、最近ではその役割は同程度の火力を持つレーザーマシンガンに取って代わられつつある。

7.62㎜LMGはどんどん払い下げ処分となり、一般向け銃器マーケットで頻繁に見かけることができるようになった。最新装備で固めたアーミーにおいては、旧式兵器としての烙印を押されたようだが、この火器はどのような局面においても活躍できる万能ウェポンなのだ。

歩兵に対する攻撃では火力、射程共に申し分ないし、すぐれた連射性能で弾幕も張ることができる。基本的には対人用火器だが、戦闘バギーくらいまでの車両に対しても戦果を上げられるはずだ。これは車両に搭載する意義も十分にあるということである。バイクなどの軽車両だとメインウェポン、装甲車などのAFVに搭載すれば副武装となる。

〈ガナー教官のコメント〉

重火器の中じゃ、いちばんお手軽な火器だ。調子に乗ってバカスカ射つと、さすがに弾代は馬鹿にならないが、これだけの機能を考えれば安いもんだろ。



20㎜サイボーグライフル

UNICORN CR180 BISONTE

口径　：　20mm　　　　全長　：　198cm
銃身長：　128cm　　　　重量　：　16.5kg

フルボーグ部隊が戦線に投入された当時、戦場では対装甲汎用火器の要求が高まっていた。前線のサイボーグ兵たちは敵フルボーグ、ＡＦＶ、ヘリなどに対するとき、それぞれ違った兵器に持ち換えることなく応戦できればと考えたのである。

開発メーカーに要求された仕様は"フルボーグ／ＡＦＶを一撃で粉砕しうるオートライフル"であった。この要求に答える素材となったのが大口径機関砲だ。20mmまたは30mm機関砲がシステムの原型として使用され、その弾丸は内蔵炸薬を抜いて対装甲用弾芯を入れ、さらにテフロン加工を施したものとされた。

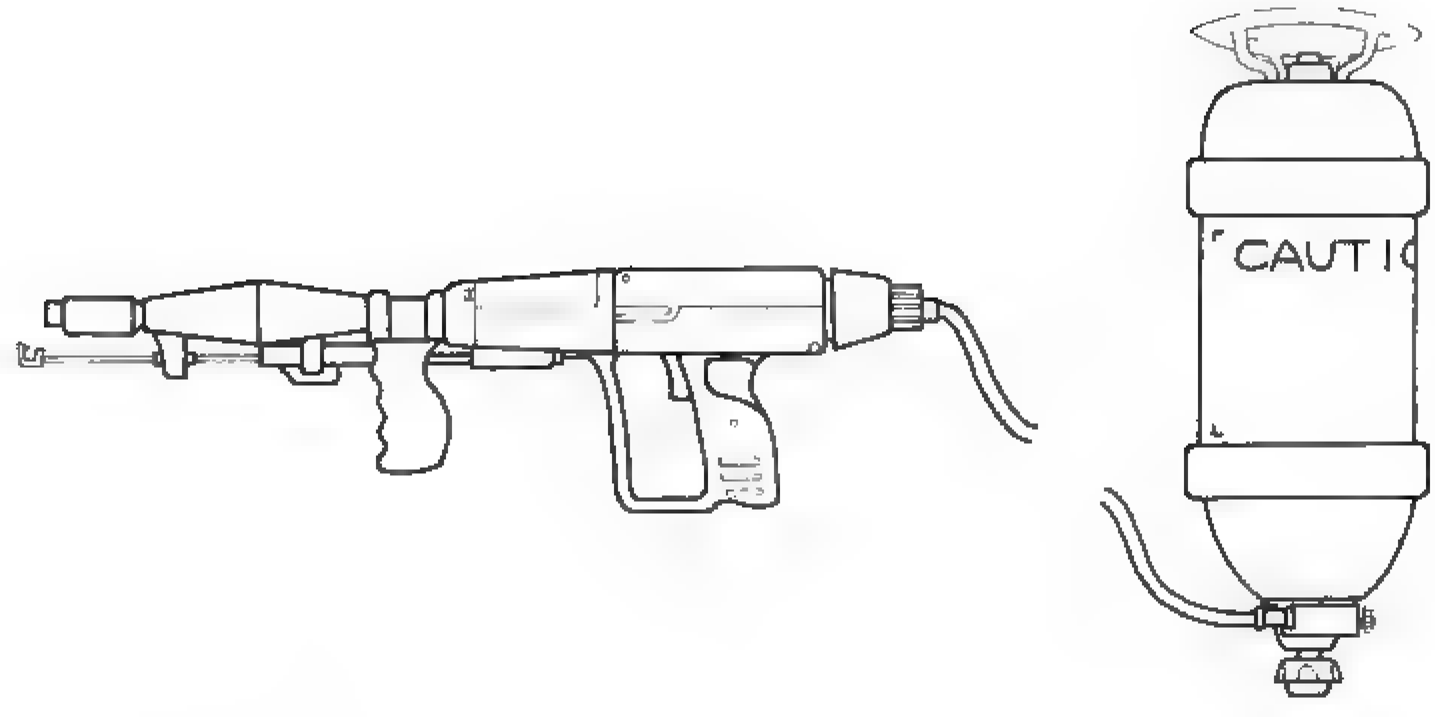
兵器開発はヨーロッパ主導で行なわれることが多いが、サイボーグライフルをいち早く実用化したのは大味でダイナミックなアメリカ人だった。シンクレア常備軍では試作モデルを何種類か戦線に投入したが、補給上の問題があちこちで生じ、高い戦果は上げられなかった。軍部では実戦テスト上の混乱としてこれを内密に処理したが、ボストン・ウイークリーのウェントリー特派員らによって、補給ミスで放棄された戦線や、多数の犠牲者を出した部隊などの存在が明らかにされ、また折り悪く発覚した補給部隊将校の物資大量横領事件とあわせて一大スキャンダルとして世間を賑わすことになったのである。

この事件のため、サイボーグライフルの開発は各シティで立ち消えのムードをかもしはじめたのだが、事態は意外な展開を迎える。先進シティで開発された数々の試作ライフルは二束三文で西アフリカなどに流れたが、希代の戦略家ガザレイ大佐は指揮下のコンバットシェル部隊にサイボーグライフルを装備させ、敵機甲部隊に壊滅的打撃を与えたのである。

かくして、サイボーグライフルはその汎用性を実証され、大量生産が開始された。サイボーグ部隊を所有しているシティは少ないが、コンバットシェルならどこのシティでも保有しているし、傭兵団やハンターもこの新兵器を買ってくれるだろう……メーカーはこう考え、今度は軍でなく一般市場で大々的に売り出しを始めたのである。サイボーグライフルを開発していたメーカーは、ユニコーン、ボフォークなど搭載火器主体の重工だったので、彼らにとっては個人用火器マーケットへの殴り込みのチャンスともなった。

〈ガナー教官のコメント〉

個人持ちで使える武器としては最高の部類に入る性能だ。火力はずば抜けてるし、連射速度も高い。それにこれだけでかい弾丸を射つ割りには命中率もそんなに悪くない。短所は装弾数が少なく、マガジンも高価で馬鹿重いってことか。だが、それが何だってんだ。これこそ男の持ち物だぜ。



火炎放射器

KWASTICA　FLAME　ARROW　BB

口径　：　――――　全長　：　52.7cm(放射器のみ)

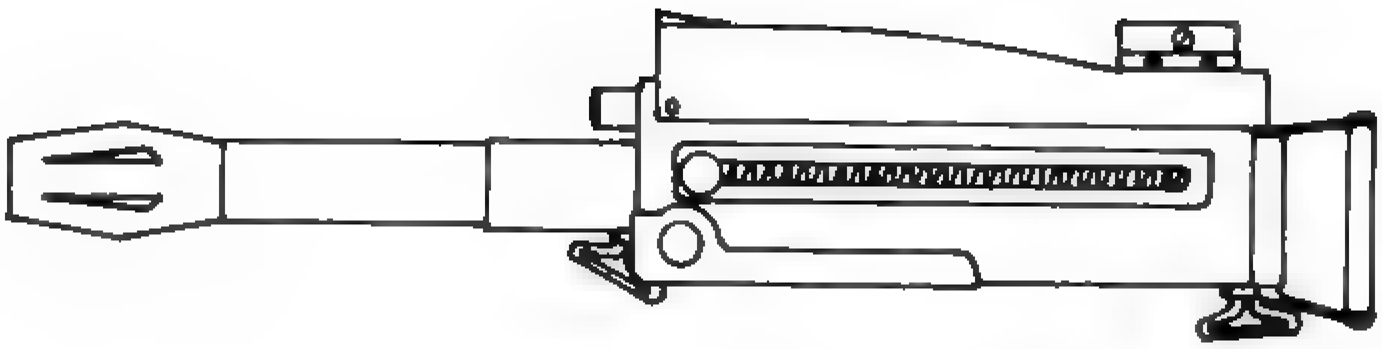
銃身長：　――――　重量　：　23.6kg(全装備込み)

火炎放射器は対ゲリラ掃討戦闘に用いられた携帯火器の最たるものである。数10メートルの効果範囲内につくり出される灼熱地獄から逃れる術はない。たとえ直撃をかわしたとしても、放水の安易さで振りまかれる灼熱の炎に囲まれ、高熱か酸素欠乏で死ぬことになる。使用される粘着性ゲル化油はすぐには燃え尽きずに付着した部分に張り付き、およそ3000度に達する高熱の抱擁から犠牲者を離すことはない。振り払ったり、拭い取ろうとしても被害を広げるばかりである。

安全性を考慮した燃料タンクは防弾性能に優れた合金製で、内壁を特殊ゴムで厚いコーティングがされており、撃ち抜かれても燃料の流出と内部への引火を防ぐ。その上、燃料と反応剤とを別のタンクに収めるダブルタンク方式で、たとえ片方が破損しようとも爆発する心配はない。タンクから伸びるホースも合金製チューブで、カバーのライナーには強靱なワイヤーを使用しているので、かなり丈夫だ。

〈ガナー教官のコメント〉

基本的にはあまり使い道はないな。これは敗走する敵を掃討したり、隠れた敵を焼き出したりするためのもんだからな。弱い者いじめは後方で隠れてるアーミーに任しときゃいいのさ。



オートグレネーダー
BEDWELL　GA40
口径　:　40mm　　全長　:　110cm
銃身長 :　48.9cm　　重量　:　13.5kg

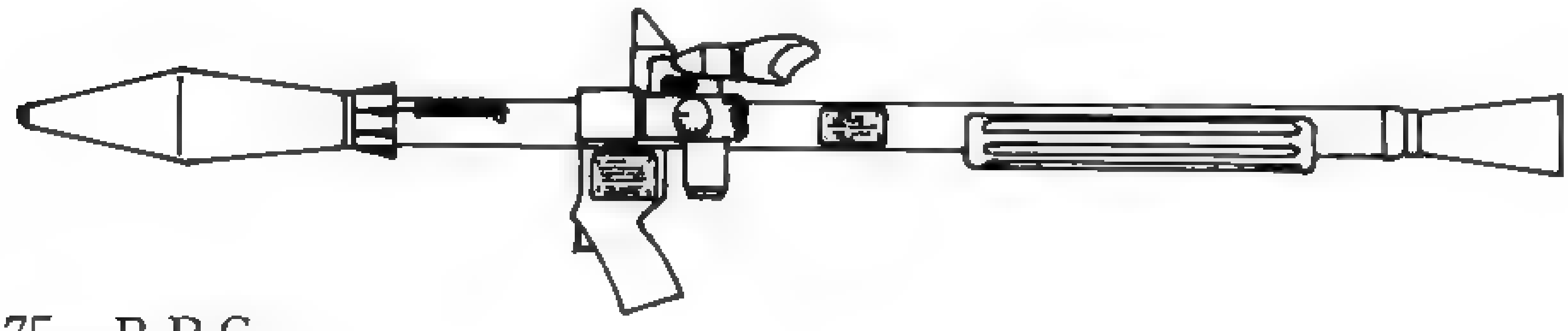
オートグレネーダーは究極の対人兵器のひとつである。外観としては、ショットガンをふたまわりほど大型化し、大きなドラムマガジンを備えたような感じだ。その連続射撃の威力には想像を絶するものがある。

40mm弾はグレネード弾にしては小型の部類に入るが、数メートルに被害をもたらす爆発物なので、取り扱いには注意しよう。普通、アーミーや訓練所では15メートル以上の最低射撃距離を取るように指導している。実際には地形や遮蔽物の有無にもよるのだが、その程度の安全距離を取らないと射手自身も無事では済まされない。

オートグレネーダーを固定使用する場合には、専用三脚を用いた方がいい。三脚自体の重量は約16kgあるが、これで安定した射撃が可能になるだろう。固定使用、あるいは車両搭載する場合にはベルト給弾も可能で、金属リンクで連結された24連のパックであれば、これを収納する防水コンテナを含めて約10kgの重量になる。これらはすべてオプションとしてメーカーから別売りされている。

〈ガナー教官のコメント〉

アクション映画なんかにもこいつはよく登場する。高性能なのは認めるが、制圧のみに用途が限られているのが残念だ。また、高価なのでちょっと手を出しにくいかな。

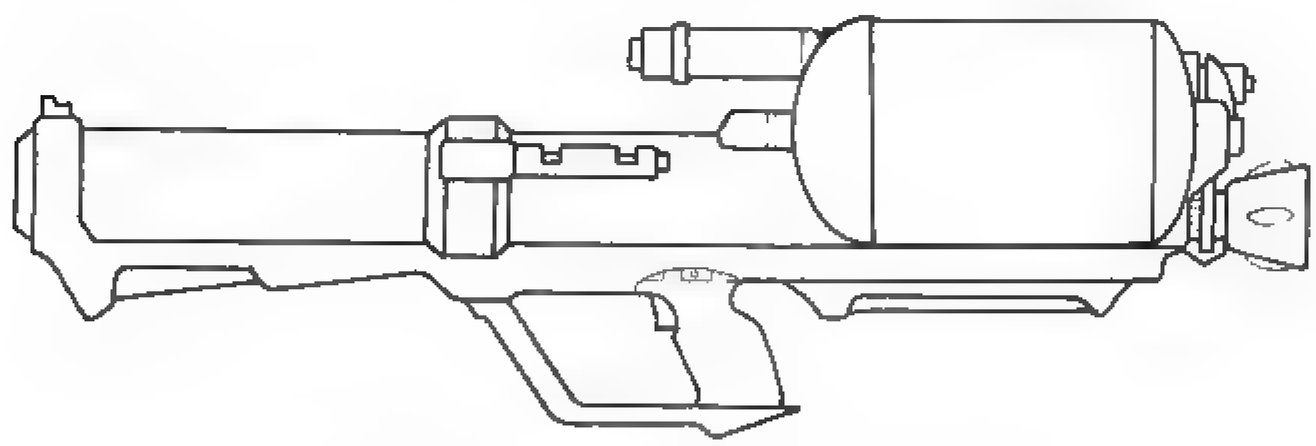


75mm RPG
CHELNOV　RPG26
口径　:　75mm　　全長　:　90.5cm
銃身長 :　———　　重量　:　4.6kg

個人用対戦車ロケットランチャーは１発限りの使い捨てタイプで、対装甲火器の中ではもっとも安価な部類に入る。
弾頭には成形炸薬（註３）を使用しており、その火力は十分信頼に足るものであるが、誘導兵器ではないので、いかんせん命中率が悪い。この命中率の悪さはＲＰＧ本体の安っぽいつくりだけでなく、横風を受けやすい弾頭形状にも起因している。また、ロケット兵器なので発射後の安定のための助走距離が必要なのだが、その割りには有効射程が短いのも難点だろう。
ちなみに、たいていのＲＰＧには使用方法を解りやすく図解したシールなどが貼ってあり、これがどういった種類の人間に愛用されるかを物語っている。
ＲＰＧはローコストに重点をおいて生産が続けられているため、今後も大きな進歩はないだろうが、将来もリーズナブルな兵器として各方面で愛されているだろう。

註３“成型炸薬弾（ＨＥＡＴ）”
弾頭内の炸薬の先端を半球状にへこませる事によって着弾時に高圧高温の火薬ガスをその半球の中心一点に集中させ、装甲を灼き破る方式の徹甲弾。装甲を貫いて内部を暴れまわる数千度の高圧ガスはすべてを灼き尽くすだろう。これはモンロー効果とも呼ばれる。硬く重量のある弾頭を高速でぶつけ、その勢いで装甲を撃ち抜く運動エネルギー式（拳銃やライフルのテフロン加工弾もこれに含まれる）と比べ、より効果的な対装甲性能を誇っている。

〈ガナー教官のコメント〉
テロリストやゲリラのメインウェポンであって、誇り高きハンターが使う武器じゃない。ただし、ブービートラップの材料としては絶好だ。こいつが命中するとたいていの車両は火ダルマになる。当たらなくても強力な弾頭は派手に爆発してくれるから、かなりの時間稼ぎになるだろう。



ソリッドシューター
ARMS TECHNICA　SLDII　ALLIGATOR
口径　：　65mm　　全長　：　88.5cm
銃身長：　50.4cm　　重量　：　8.0kg
形状は昔ながらのバズーカに似ているが、ただの筒状ではなく尾部にリボルバーのような６連シリンダーがついている。これがソリッドシューターの最大の特徴で、使用者は数種類の弾体のうちから、用途に応じて好きなものをシリンダー内に装填しておくことができるのである。

ソリッドシューターは正式には多用途ガス式弾体射出火器という。アームズテクニカ社は2123年にまったく新しい兵器としてこれを発売した。似たような兵器はそれまでに多く発表されていたが、性能が段違いに優れていたため、好調な売上げを記録した。高性能の秘密は独自に開発した高圧ガス射出システムで、これは特許も取得している。

東亜銃器製作所はこれに対抗すべく、ポケットバズーカを発表したが、このメカニズムがソリッドシューターに似ていたため、アームズテクニカが訴訟を起こしたのは有名な話である。結局、東亜銃器側は敗れた形となり、ＡＴ弾とグレネード弾以外のすべての弾頭は発売中止となった。

〈ガナー教官のコメント〉

こいつは１チームに最低１本は欲しい装備だ。命中率もこの手の火器にしてはそれほど悪いと言うわけじゃない。ガス弾やフラッシュボムを射つつもりなら、腕が多少悪くても仲間のサポートができるだろう。

CHAPTER 8

非サイバー装備
NON-CYBERED BOOSTER 〈AUTO-PROTECTOR & DRUGS〉

戦いにおいて常に勝利をおさめようとするなら、あるいは不慮の事故で死ぬ確率を低下させるためには、サイバー化によって自らの肉体を強化するしかないのだろうか。いや、機械を埋め込まなくてもスーパーマンになれる方法はほかにもある。その答えがオートプロテクターとドラッグだ。

LESSON 1
オートプロテクター[AUTO-PROTECTER]

オートプロテクターをひとことで表現するなら、動力つき甲冑ということになる。着るだけでパワー／スピードが倍加され、耐衝撃／防弾服であり、各種毒ガスや細菌、放射能からも身を守れる非常に便利なこのアイテムを徹底解剖してみよう。

1．誕生の背景

オートプロテクター誕生の背景にはサイバーテクノロジー史とコンバットシェル開発史がある。

コンバットシェルの前身であるパワードスーツに、サイバー技術の成果が詰め込まれた外骨格服が、オートプロテクターの正体なのだ。

防弾スーツも耐ＮＢＣ装備も20世紀代から存在していたし、構想だけなら倍力服の歴史も古い。デザインやコンセプトに違いはあっても、動力甲冑は昔から求められていた夢の装備のひとつであった。そしてオートプロテクターの完成度を現在のレヴェルにまで高めたのは、ひとえにサイバーテクノロジーである。

オートプロテクターに似た装備は世界中の軍や器関連企業で、ずいぶん試作されていたので歴史に初めて登場した時期ははっきり言えない。ニーズに答えて徐々に進化してきたのである。オートプロテクターは、信頼性が高く、用途のはっきりした装備＝兵士をあらゆる障害から守るハイテク戦闘服なのだ。

2．装備としてのオートプロテクター

オートプロテクターはメカニックともいえず、(技術畑ではどう分類されようと)サイバーパーツとして認識するのも一般的ではないだろう。

オートプロテクターは、サイバー技術が応用された“サイバーマテリアル”であり、服や鎧という表現より、“装備”という言葉がしっくりくる。戦場で戦う兵士にとってはそれほどに心強いものだろうし、ハンターや傭兵にとってはもうユニフォームなのだ。

オートプロテクターを指した“タキシード(戦場での正装という意)”、“シェルボーグ(外骨格サイバーという表現)”といったスラングが多くあるのも、親しまれている証拠だろう。

装備といっても、まだまだ誰でもが手にできるほど安価なものではない。アーミーやポリスのような金回りのいい組織ではまず標準装備だが、駆け出しのハンターやゲリラ、バンデットなどには高すぎる買物なのだ。それでも、バウンサーの間には『恋人を質にいれてでも』オートプロテクターを入手すべきだという諺(ことわざ)がある。

3．オートプロテクターのメカニズム

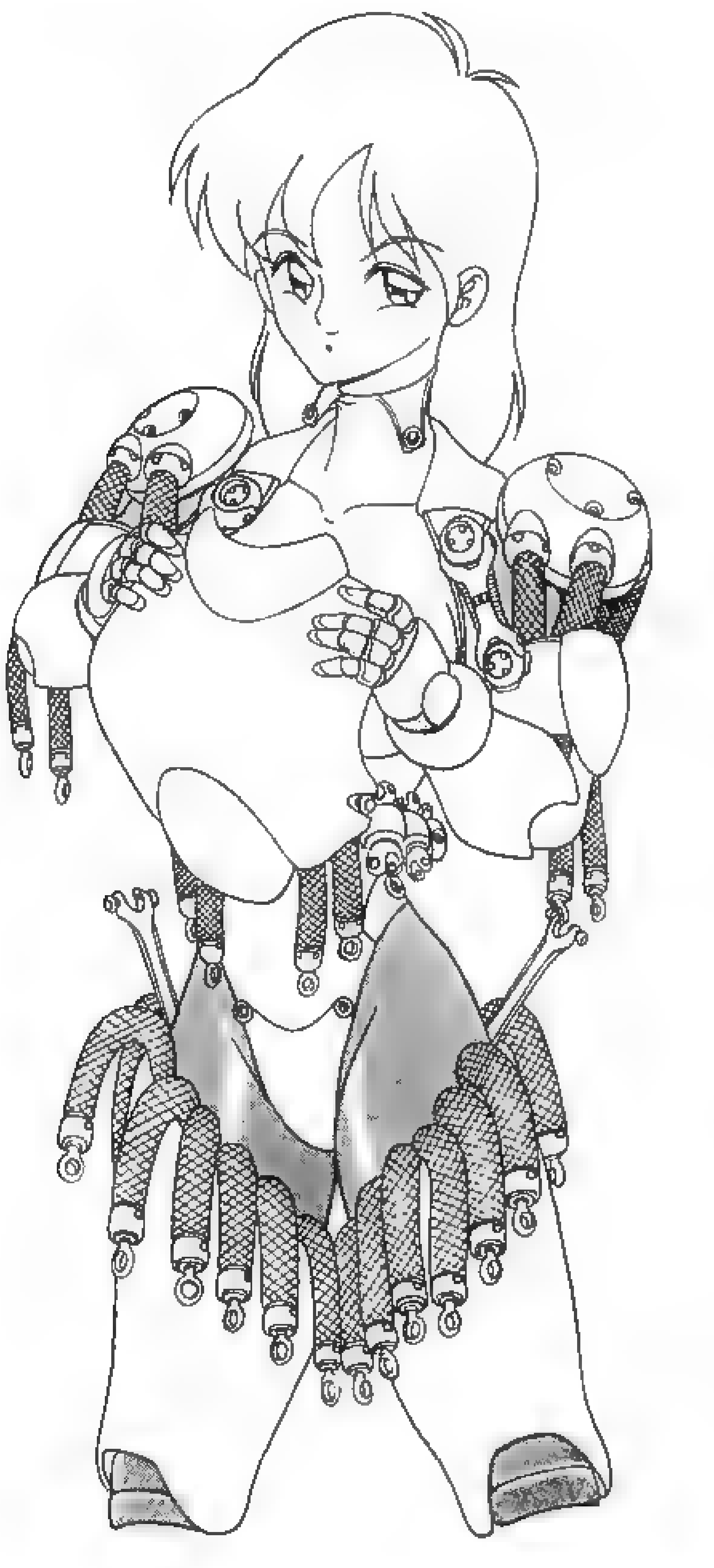
オートプロテクターを構成するパーツは大きく分けてふたつある。

いちばん下に着用するのが、特殊繊維製のインナースーツ。厚手のレオタードかジャンプスーツのような服で、伸縮性／保温性にすぐれ、さらに耐衝撃／防弾機能を備えている。もちろん放射能やびらん性ガスなどもこのスーツでカットされるわけだ。スーツを着用したら、グローブと頭をすっかり覆うマスクを被る。

次に装着するのが、サイバー筋肉／神経筒と一体になったプロテクター部である。モデルにより多少の差はあるが、おおむね腕部、脚部、ボディアーマー、そしてヘルメットの４ブロックに分かれているのが普通だ。これらのプロテクターのパッチワークアーマーは強化繊維系素材でつくられており、軽量化を計っている。筋肉筒は装着者の筋力や瞬発力をある程度アップし、生身の人間を手軽に強化する。

ヘルメットにはいくつかの追加装備が内蔵されている。モデルによって差はあるし、各自でチューンも可能だが、ＩＲ系センサーや通信機、レーザーサイトなどサイバー系のマイクロ化センサーがついているようだ。高級機になると、バイザー内にＨＵＤを装備し、戦闘情報が映り込むようになっていたりもする。

以上がオートプロテクターの基本的な構造だが、最近では機種も充実し、格闘戦タイプや強行偵察型、エリート部隊専用のスーパープロテクター（パワーまたはスピード、防弾機能を向上させたり、飛行可能な機種）も登場している。



4．オートプロテクター・バリエーション

実際にどんなモデルが発表されているのか、少しずつ紹介していこう。

①　ＧＴ40《王覚》

格闘戦用に開発されたカスタムプロテクター。装甲面積を大きくとって防弾性能をあげ、右腕には一撃必殺のパイルバンカーを装備、そして筋肉筒は最近開発されたばかりの三連収縮型シリンダーが採用されている。シリンダー稼働時間は20分とごく短いが、このパワーがあれば装着者は十分な働きができるだろう。王覚は東京のカウンターテロ部隊《首都警》のスタッフの中でも、とくに格闘技に自信のある者のために製造されたもので、きらびやかな装飾や塗装でも有名だ。

②　ＦＤ9000Ｍ《オクスタン》

重量80kg以上にもなるオプションザックを背負った重火力支援オートプロテクター。オクスタンのオリジナルは重プロテクター《スピア》であり、のちに開発されたザックを追加したものがとくにオクスタンと呼ばれている。もともと重い手持ち火器を取り回すスピア型プロテクターは十分すぎるほどのパワーとアビオニクスを有しており、オクスタンもその鈍重そうなシルエットからは想像もつかないくらい、迅速に戦場に展開できる。

③　ＶＡＰ－５Ｔ《ベアキャット》

北米巨大企業群共同で開発がすすめられたＶＡＰ（新世代オートプロテクター）計画の成果として生まれた飛行試験モデル。ジャンプ

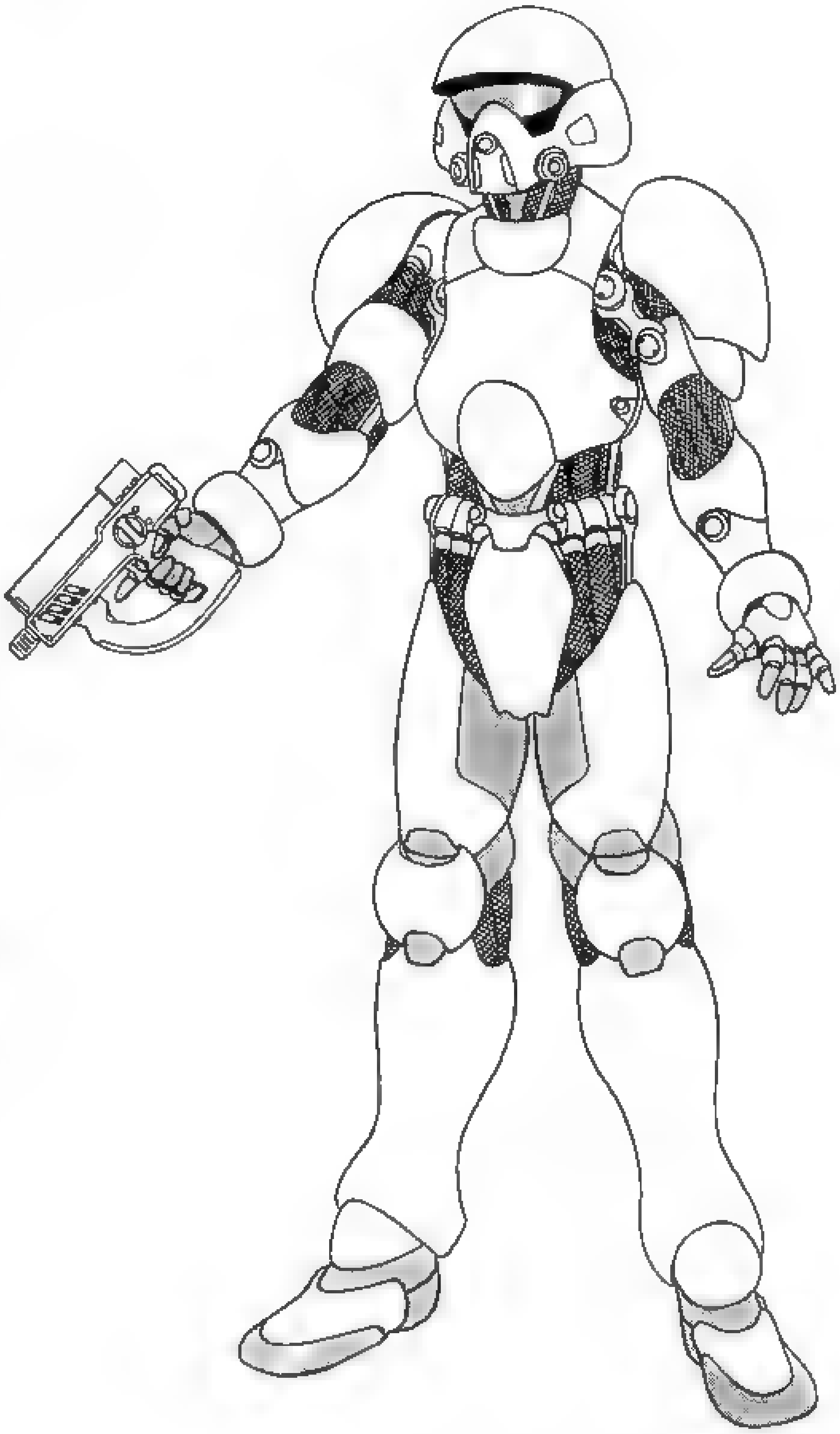
ブースターによる短時間の飛行が可能な特務プロテクターは、今日では世界中の特殊部隊で使われているが、その母体となったのはこの機体である。テストで好成績を収めたベアキャットは300機ほど量産され、北米３シティの各エリートフォースに10数機ずつ配分されたらしい。野戦仕様のものでは、ブースターのほかに展開式ハンググライダーのテストも行なわれたという。

④　ＣＧＤ《Mark Ⅳ》

オートプロテクターは格闘戦闘機パイロットの耐Ｇスーツ／宇宙服にも転用されている。ドッグファイトを身上とする軽戦闘機のパイロットの肉体は想像を絶するＧに耐えねばならないのだ。こうした“Ｇプロテクター”は余圧インナーと筋肉筒だけで構成されていてアーマーはない。しかし、ＧＰの分厚い余圧インナーは銃弾を十分に防ぐので、非常時には通常の防具以上の働きを期待できるだろう。撃墜され、自力で味方基地にたどり着いたパイロットの多くはＧＰのおかげで命を拾ったと口々にいう。

⑤　Ｊ９《スカーフェイス》

身を守ることより、肉体の運動性を高めることに重点をおいた軽装／廉価オートプロテクターだ。この手のプロテクターの利点はいくつかある。オートプロテクターはサイバー技術が各所に流用された精密機器だし、全身に身につけるため、着脱にも少々時間がかかるものだ。が、構造を単純化すればメンテナンスは楽になるし、戦闘中に故障したときでもすぐに脱ぐことができるだろう。スカーフェイスは、コストパフォーマンスもよく、標準モデルより入手しやすい。



LESSON 2
ドラッグ[DRUGS]

ドラッグといえば薬全般を表す言葉だ。病気を治し、体調を整えるもの、精神に影響をもたらして人を愉快にさせたり、狂気に走らせるもの、使い方にしても、飲んだり、塗ったり、注射したりさまざまだろう。いずれにしても、ドラッグは人間に作用する物質であるという点で共通している。

MHワールドでは、ドラッグは深く日常に浸透し、科学全般の発達により、多種多様な効能をもつ薬が発見されている。

このセクションで22世紀に存在する薬物のすべてを紹介することはできない。サイバーパンクというテーマにふさわしい、または実用的なものだけを取り上げていく。

1．能力を増強するドラッグ

薬は、病気やケガを治癒するため、あるいは肉体や精神に安楽／快楽を与えるために古くから使われてきた。

MHワールドでは、自身の能力を一時的にさせる－ドーピング薬が一般に広まり、認知されている。

有名なのは、筋力増強剤、加速剤、士気高揚剤、知覚増大剤、体力増強剤などだろう（ちなみに、加速剤とは神経の反応速度をアップして全身の瞬発力／敏捷性を高めるためのもの）。

これらのドラッグは、アーミーなどでは支給品として兵に配られることがある。戦場においては、全体の士気を維持するのは必要不可欠だし、個人の能力を高めるのも重要なことだろう。

一般に市販されているドーピング剤は、おおむね合法品で副作用や常習性がないとされている（が、いつも頼っていれば身体によいわけがない）。裏世界には、効能を高めた非合法品が多々あり、高価で取り引きされることもしばしばある。もちろん、そういった非合法ドラッグの服用には副作用や常習性といった危険がつきまとう。

市販品／合法品には副作用／常習性がなく、非合法品には安全が保障されていないという点はすべての種類のドラッグに関していえることである。

2．肉体や精神に独特の影響をもたらすドラッグ

ドーピングには違いないが、いろいろな効能をもつドラッグがある。それらは、向精神剤（麻薬の部類）のように、必ずしも精神に影響を与えるわけではなく、まとめて説明するのも難しい。例をあげていこう。

外見を変えるものとしては、性転換用の強力ホルモン、メラニンを増加／減少させ肌の色を自由に変える薬、毛根から髪の質／色を変える薬、液体コンタクトレンズ、成長抑制／延齢剤など。

精神に影響を与えるということでは、麻薬もここに入るだろうし、洗脳剤もそうだ。酒やタバコも向精神剤の一種だが、MHワールドではそれらにドラッグをブレンドした、より風変わりな飲物や嗜好品が商品として売られている。

鑑みるに、22世紀では、ドラッグを娯楽の一種として積極的に楽しもうという風習が根づいているようである。

3．医薬品の仲間

ここではMHワールド独特なものだけを見ていこう。

傷に塗る薬は昔からあったが、とくにサバイバーたちが携帯する傷薬に細胞活性剤というのがある。損傷部の細胞組織を活性化させ、治癒させようというわけだ。

荒野で活動する機会の多い者たちは、汚染された自然から身を守るためのドラッグも手

放せない。有毒細菌の抗生剤、体内の放射能を中和するドラッグ、遭難時にすぐに救出が望めない場合の備えには冬眠剤、仲間が倒れても蘇生剤があれば生き返らせることができるかも知れない。

シティ内でも、特に自然環境が悪いところなら、誰でも抗生物質は手放せない。健康であっても定期的に薬を服用し続けなければならないだろう。

マイクロマシンやバクテリアを使ったバイオサイバーも効能は医薬品と同様だが、別セクションで説明している。

4．高価値なドラッグ

市場以外の場所で高値で取り引きされるドラッグは多く存在する。

高価なドラッグとは、たいてい非合法品か、でなければ単に一般市場で希少／高価な薬だろう。巨大企業のなかには薬品を主幹にしている会社もあり、世界中のドラッグの流通は管理されている。不当な締めつけがあればこそ、闇取り引きが増え、ドラッグ崇拝者も多くなるのだ。

非合法品としては、ヤミで造られたあらゆる種類のドラッグ、認可されていない多くの向精神剤、強力な媚薬、行政で保護されている天然資源（わずかしか生き残っていない動物の器官、特定の植物や鉱物）を原料にした漢方薬などがあげられる。

量産が難しい薬、高価な薬としては成長抑制剤や延齢剤がある。そのほか、開発されたばかりでまだ市販されていない薬や、種々の理由で生産量が一定でない薬も、ときによってはとんでもない高価で取り引きされるだろう。

ちなみに、ドラッグの崇拝者が多いダウンタウンでは、ドラッグのアンプルやカプセルが現金の代わりに通用する。



APPENDIX

プレイング・ガイダンス

MHワールドで生き残るにはそれなりの腕と度胸、そして運が必要だ。そして、それをやり遂げるためには常に最良のやりかたでなくちゃならない。つまりはそれが“冴えたやり方”ってやつだ。

冴えないやり方で生き残った奴がいたとしても、きっと次のピンチはくぐり抜けられない。残念ながら、それがこの世界のさだめってものなのだ。

ここからは、プレイヤーであるキミに“冴えたやり方”をレクチャーしよう。

LESSON 0
はじめに……プレイヤーの皆さんへ[FOR PLAYERS]

テーブルトークRPGの楽しさ、そしてそれがいかようなゲームであるか、どうすればより楽しく遊べるようになるか、などの(とくにビギナー向けの)RPG紹介本はすでにあちこちから多く出版されています。

ですから、本書でそういった「RPG全般の手引」について改めて書く必要はないでしょう。というわけで、プレイヤーガイドはおしまいです……などというつもりはありません(笑)。

この章ではMHワールドをより楽しんでいくための記事を書くつもりです。しかし、世に言われているRPG全般に関するごく初歩的なノウハウの中で、覚えなければならないこと、気をつけなければいけないことについて筆者は何にも書くつもりはありません。

なぜなら、RPGのプレイの本質はメタルヘッドのプレイにおいても、ほかのRPGと変わりないし、何よりそういったことはRPGを始めた皆さん自身が、それぞれの方法で興味の赴くままにおぼえていってもらいたいからです。

とはいっても、RPGは数人でエンジョイするゲームです。とくに、コンベンション会場で知りあった人とプレイする時には、知らない者どうし、なるべく共通のRPG観が必要になるでしょう。ですから、機会を見つけて「一般的なRPGの遊び方」について書かれた本を一冊くらいは読んでおくことをお奨めします。

ところで、みなさんがRPGに魅かれる理由、RPGを始めた、これから始めようとするきっかけは何でしょうか？　それぞれがあこがれていた世界感、好きだった映画／漫画／小説／アニメなどの世界の中にあなたが飛び込んでいくことができる、現実のあなたとは違うもうひとりの自分を架空世界の中で見い出すことができる、現実には実現の難しい種類の(時間や金が必要だったり、法的規制を受ける)趣味を満喫することができる、などさまざまでしょう。

メタルヘッドがおもしろそうだと思ったあなたは、サイバーパンク的な(この単語にははばかりがあれば)近未来的なフレーバーに興味を持っていた方であり、この本の後半で紹介されている各種メディア作品のいくつかが非常に気に入っていたことでしょう。そうでなかったら、ＳＦメカとか銃器とかが大好きな方なのかも知れません。

それでいいのです。RPGは「演じるゲーム」であり、話筋を念頭にすえてプレイするのが望ましいのですが、楽しみはそれだけではないはずでしょう。人それぞれの楽しみ方があるという所がテーブルトークRPGのすばらしいポイントのひとつなのです。

RPGを始めるのに理屈はいりません。ほかの遊びやゲームをやるのに、“やらなくちゃならない理由”が必要ないように、“面白そうだから”遊んでみればいいのです。

ルールを覚えるのが面倒なのは確かです。筆者もそうですから、気持ちはよくわかります(笑)。しかし、残念ながらルールを覚えずにプレイできるゲームは存在しません。RPGにおいては、ゲームシステムと世界背景の両方が“ルール”ということになります。

このあとに続くプレイヤーガイドはMHワールドの環境や習慣、気風を深く理解する＝ハンターとしてMHワールドの住人になりきるために読んでください。実際のセッション時には、自分のキャラクターをよりスムーズに動かすことができるようになり、プレイ展開もより楽しくなるでしょう。ＧＭをやろうとする時には、今までよりシナリオメイクが楽になるはずです。

LESSON 1
アウトドアライフ[HOW TO SURVIVAL - OUTDOOR]

ＭＨワールドでの冒険は大きく３つに分けられる。ひとつは摩天楼そびえるメガ＝シティでのハードボイルド・アクション、もうひとつは未知の次元サイバースペースでの摩訶不思議な冒険、そして不毛の荒野でのアウトドアサバイバルだ。

３つのステージでは、それぞれの背景ごとに違った装備や知識、対応や心構えが必要となる。

本文はポイントとなる特定の場面／状況下での定石な行動／ベターな行動指針を示す、という風に実用的な構成がなされている。また、その時に持っていれば、とても有効にはたらくアイテムも同時に記載した。冒険の参考にしてくれたまえ。

まずはアウトドアライフについて、そのすべてを攻略していこう。

１．アウトドアでの冒険準備

アウトドアでの冒険向きのキャラクター像／ノリ／技術も準備のひとつだ。シティの外で必要なのは強靱な意志と動物のカン、狩人の感性である。ノリとしては、西部劇のガンマンとか探検家といったところだろう。また愛車を駆るドライビング・テクと、それに搭載された兵器を扱う腕も重要だ。

さて、アウトドアで不可欠な(個人持ち)アイテムをあげておこう。各クラスごとの《ハンターズ・セット》、護身用の小火器、これだけでもまず大丈夫だが、ほかに《ジャンプスーツ》か《オートプロテクター》、《マイクロトーチ》、《アーミーナイフ》などがあればたいていの状況には対応でき、理想的だ。

これはひとつの基本的な例にすぎない。状況に応じて各自研究し、もっと有効な装備の組み合せも考えよう。



2．シティの外

メガ＝シティの外にはどのような光景が広がっているのだろうか？

① 廃虚：

メガ＝シティから出てしばらくは旧都市の廃虚が続くことが多い。見通しが悪く、いざという時の逃げ道もないかも知れない。アウトローや盗賊の巣になっていたり、ミュータントが潜んでいることもあるので警戒を怠りなく。敵がいないことを確認すれば、格好の休息地となる。

② 荒野：

岩と砂塵の世界。地表の大部分はこうした荒野である。道路は半世紀前からまったく整備されていないので、運が良くてもひび割れだらけのアスファルトが延びているだけだろう。基本的にオフロード仕様のヴィークルでないと横断は無理。

③ 砂漠：

砂漠も頻繁にみられる情景だ。あまり近寄りたくない地形だが、土地によってはどうしても通らねばならないこともある。砂に足をとられないように気をつけよう。

④ 山地：

山道は見通しが悪く、移動経路も限られている。峡谷を通るときは岩陰に潜むバンデットに警戒しよう。また気象も変化しやすく、降雨などによる足止めを食らうこともある。

⑤ 湿地：

移動には向かない土地だし、とりわけ危険なミュータントの生息地なので、理由がないかぎり立ち入らないほうがいい。

⑥ 雪原：

通常の危険のほかに寒さという危険要素が加わる。遭難などという事態だけは避けよう。

⑦ 森林：

ここを通る機会は皆無だろう。もし通る場合は森林浴を楽しむより、生い茂る草の陰や立ち並ぶ木々の裏側に注意したまえ。

⑧ 海域：

海域を渡る能力を持つメカニックは限られている。また海域に関する専門知識がないなら、横断は断念すべきだろう。海賊やミュータントより、気象の変化に留意しよう。

3．旅行プラン

シティを離れ、荒野を横断する旅に出発するにあたって、決めておかねばならないことがある。推定旅行日程と移動のスケジュールだ。

燃料や食糧は、途中でのアクシデントに備えて、必要分の1.5倍は持参しよう。

土地柄によるが、重要なのは昼夜どちらを移動にあて、どちらを休息(野営)にあてるかだ。

一般に昼間の移動は体力を消耗するが、戦闘が発生したときは柔軟に対応できるだろう。また、夜に休むのでよく眠れる。

夜の移動はあまり目立つことはないが、何者かに襲われた場合対応が遅れる可能性もある。昼に休むなら、夜より敵の襲来頻度が減るが、やはりよく眠れないだろう。

結局のところどちらを選ぶかはキミたちしだいだ。

ちなみに、休息に必要な時間だが、ドライバーを交代で務めるなら、24時間中６～８時間もあれば十分だろう。



4．検問

とりわけ運びの仕事を引き受けた場合、ちょっとした障害として存在するのが検問だ。

シティ間で正式に取り引きされる物品のすべては企業体が流通させているので、キミの仕事は必ず非合法なわけだが、こうした密輸はもうMHワールドでは黙認されている。それでも意地悪な検問係官はいやがらせをしたり、賄賂を要求してくるかも知れない。また、流通そのものが禁止されている危険なドラッグとか犯罪者などを運んでいるのが発見されれば、これは必ず逮捕されることになるだろう。

検問を通過する冴えたやり方には何とおりかある。

ひとつはおとなしく賄賂なりを差し出して通してもらうこと。ベストなのはいつも使うルートの検問係官と友達になってしまうことだが、現実には難しいだろう。

もうひとつは検問がなされていない細い道を使ってシティへの出入りをすること。時間はかかるし、土地カンが必要になるが、よい選択だ。

あまりいいやり方でないが、どうしようもなければ力押しで突破しなくてはならないこともあるだろう。

5．野営

シティ間の移動には野営はつきものだ。特にランドブラスターやハスラーは野営法をマスターしておこう。

原則として野営地として望ましいのは、外敵を早期に発見できるような、周囲がよく見渡せる場所だ。

車内で寝るのもいいが、やはり疲れをとるにはちゃんとキャンプを張ったほうがいい。《テント》《寝袋》《懐中電灯》《野外調理セット》

などがあれば理想的。

荒野では何が起こるかわかったものではないから、やはり交代で不寝番を立てるべきだろう。不寝番は最低でもふたりでやるのが望ましい。ひとりだと、手慣れたストーキング野郎に首をかっ切られる危険度が高くなる。

余裕があれば《加圧センサーシステム》や《多目的警報ポッド》、メカニックアクセサリーの《ＦＩＳ》などを利用してもいい。これらはどれも野営地のまわりを自動的に警戒するシステムだ。

いずれにしても、野営は危険だが、必ずやらなければならないことだ。こういう時こそ見張りは気を抜かないようにしよう。

６．自然現象

ＭＨワールドの自然は過酷だ。異常気象に特に注意しなければならないのは、アウトドアでの冒険の場合だろう。こういう危険は事前に調べておいたり、常に周囲に気を配っていればたいていは避けられるものだ。初歩的な不注意からピンチに陥るようでは、プロとは言えないぞ。

メタルストームやシムール、そのほかのたいていの異常気象はネットワーク・ラジオからの天気予報であらかじめ知ることができる。カマイタチは狭い峡谷などで発生していることがある。これも付近の動物の死骸などから判断はできるだろう。

あとは《ＮＢＣ警告計》の警告音を聞き逃さないようにすることだ。《ゴーグル》《ガスマスク》《ジャンプスーツ》など有害ガスや細菌を防ぐ装備の準備も怠りなく。

７．バンデット

バンデットやゲリラなど、シティ間を行き交う旅行者を狙うアウトローは数多い。襲撃者は、犠牲者の財産／命などすべてを強奪するつもりなので、彼らに対してはまず交渉は期待できないだろう。

彼らは裕福ではないので、その装備は貧弱だが、そのかわり数で押したり、地の利を使ったり、綿密な作戦をもとに効果的な襲撃を行なうこともある。相対的な戦力が優っていても油断は禁物だろう。

賞金稼ぎの目的で荒野に出たハスラーを別にして、旅の途中で襲撃を受けたら、撃退しつつ逃げるのがもっとも合理的だ。かまっていると、旅程が延びるし、燃料代や弾代ももったいない。

８．ミュータント

ミュータントとは、ＮＢＣ汚染やバイオハザード、天変地異などで突然変異を起こした突然変異動植物のことである。

ミュータントはＭＨワールドではどこにでも生息／出現する可能性がある。もっとも遭遇頻度が高いのは、やはりシティ外での冒険中だろう。

恐ろしいほどのパワーを持つもの、特異な攻撃を行なうもの、巨大生物、高い知能を持つもの、擬態能力をもって不意討ちをかけてくるものなどミュータントのどれもが、過酷な自然から生き残るためにさまざまな超能力を身につけているのだ。

ミュータントへのベストな対応策は、それが生息している地域ではあらかじめ防衛手段をもって襲撃に備えることである。そのためには普段からミュータントに関する情報／習性を調べ、それぞれの対応策を練り、留意事項を忘れずにしておくことだ。

ミュータントははっきり言って、準備が万全ならそうたいした外敵ではない。

９．夜戦／夜襲

荒野の真ん中、人気のない廃虚、地下下水

道の探索、ビルの狭間の闇……必ずしも夜でなくとも暗い空間は山ほどある。暗闇の中、敵と遭遇する機会は意外と多いものだ。そんなとき、夜間戦用装備をしていなかったら？　襲撃をかけてくる者は準備に怠りはないだろうし、暗闇で活動するミュータントなら生まれながらに夜目が利くはずだから、キミは必然的に圧倒的に不利な立場に立たされることになる。

《ＩＲ投光器＋ゴーグル》《(サイバー)ノクトビジョン》《(サイバー)ＩＲビジョン》、これらの中からどれかひとつだけでも装備していれば、こんな状況を切り抜けるのはそう難しくない。特に長旅に出るときなどは夜間戦装備を絶対忘れずに。

10. 遭難

キミはどうして遭難してしまったのだろう？　自らのミスからか、予想を上回る敵の攻撃を受けたからか、ガス欠か……いずれにしても"遭難"は"死"の次にＮＧな単語であり、やってはならないことのひとつだ。とりあえず命を長らえ、救援を呼ぶ方法を考えるしかない。

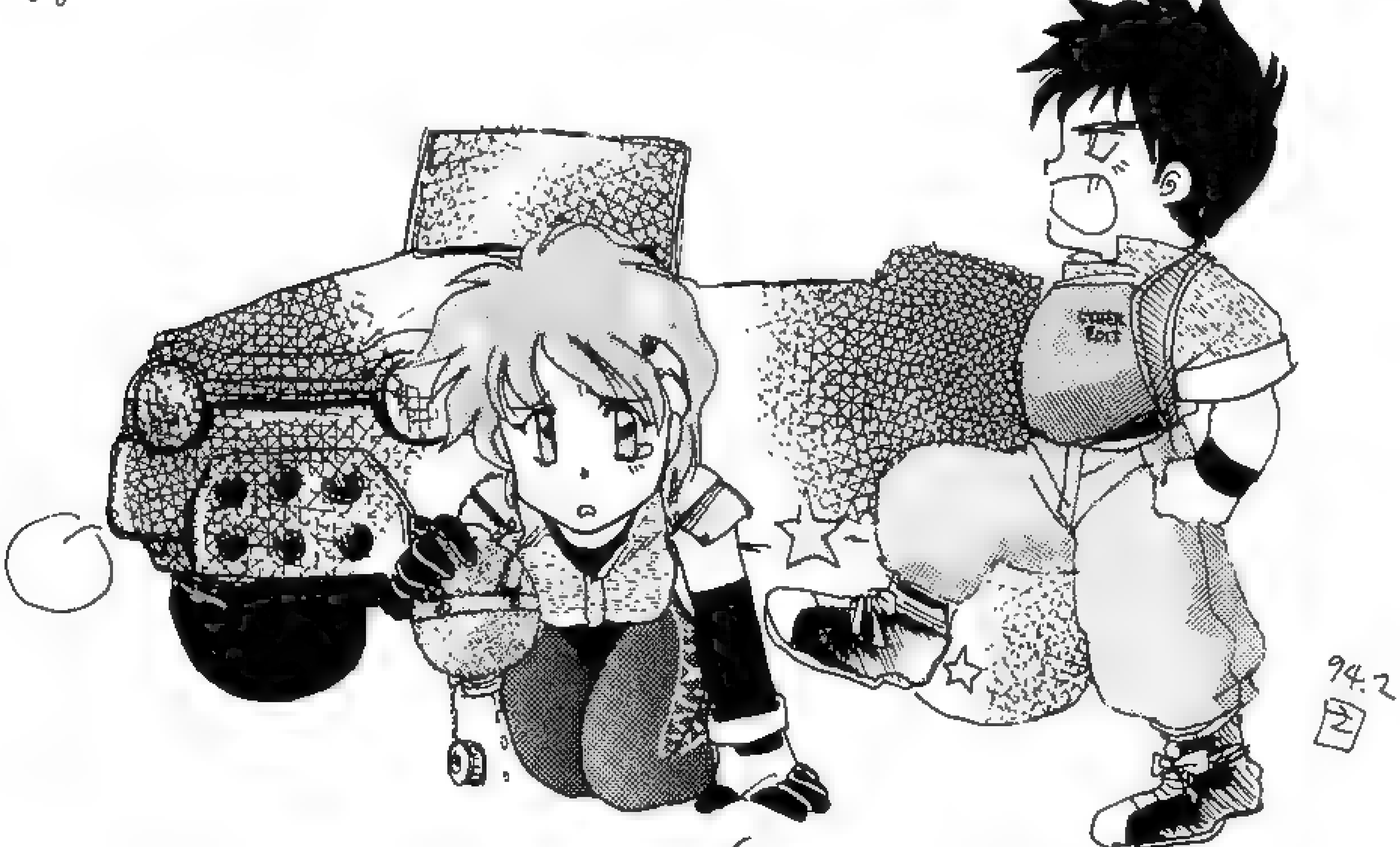
雪原か砂漠、高山なら早急に身体を休められる安全な場所を探したまえ。ケガをしているなら、手遅れにならないうちに《応急キット》や《セルクリーム》で応急処置を済ませよう。

さて、落ち着いたら装備を点検する。《サバイバルキット》か《エマージェンシーパック》は持っているか？　《レーション》は何日分ある？

救援を呼ぶアイテムとしては、《各種通信機》《発信機》《発煙筒》《信号弾》《ＥＢ》などが考えられる。なるべく体力を消耗しないようにひたすら待つことだ。異常気象やミュータント、キミを追う追跡者にも気をつけて、いざという時のために体力を温存しよう。

水はもっとも重要な生存の鍵だ。タンパク質は消化のさい水分を消費するので、できるだけ摂取は控えること。

救援を呼ぶ手段がない、もしくは呼んでも来そうにないなら、生還率はガタ落ちする。こういう時のために《冬眠ドラッグ》を準備しておくといい。運がよければ、何か月後か何年後かに仮死状態で発見されるだろう。



LESSON 2
シティライフ[HOW TO SURVIVAL－CITY LIFE]

メガ＝シティでの冒険は、アウトドアでのそれより高等なテクニックを要求される。このテクニックとは単に戦闘技能や知識を示すものではない。何より重要なのはキャラクターの個性とか行動そのものなのだ。

ダウンタウンにもマナーはあり、それを傍若無人に破る奴はたいてい長生きはできない。ＭＨワールドの生活リズムに慣れてしまえば、キミの冒険はずっと楽なものとなるはずだ。ここでは、楽しく長い人生を送るのに必要なエチケットをレクチャーしていく。

１．シティアドベンチャーの　リズムと必需品

シティではＮＰＣと接触するチャンスがとても多い。出会った人物の中の何割かは冒険に深くかかわってくる連中だから、彼らへのアプローチ／対応のしかたは大事だ。

あまりに強大な相手に正面から突きかかるのは無謀だし、だからと言って弱者に無慈悲なことばかりしているとあとでしっぺ返しを食らうこともある。

結局、キミの主義／主張に照らしつつ、適当にハードボイルドしているというのが、いちばん冴えたノリだろう。

シティライフに必要不可欠なアイテムは、基本的なところで以下のようなものが考えられる。《アクセスファイバー》、情報を仕入れるためならその機材、修羅場に対応できるだけの最小限の武器または護身用具。そして、スゴミのある目、もしくは無表情、あるいはにやけた口元といった個性を確立しよう。ついでに身につけるファッションには凝りたいところだ。要するに、冒険を始める段で便利な道具に頼るのはあまりよろしくない。また、人と同じことをしていては生き残れはしないだろう。

装備はこれ見よがしでもいけないし、丸腰に思われるようでもいけないのだ。いかにも強そうにしていれば腕試しとばかりに荒くれ者が寄ってくるし、弱そうだとこれまた追いはぎに狙われる。小さなトラブルでも大きな失敗のもとになる。

まずは、誰の目から見ても“丸腰ではないが、戦えばお互い無事に済みそうにない”と思わせればベストだ。

２．エリア・スタディ

メガ＝シティは計画都市であり、その地域ごとに街の表情も住人の種類もまったく違うのだ。

①　中央ブロック：

メガ＝シティの心臓部。都市機能中枢や支配企業ビルが存在する絶対保安区で、立ち入ることすら難しいだろう。ここにいるのはＡＩのおもりをするネットワークオペレーターや科学者、技術者、政治家、企業幹部、それとガードロボットくらいだ。

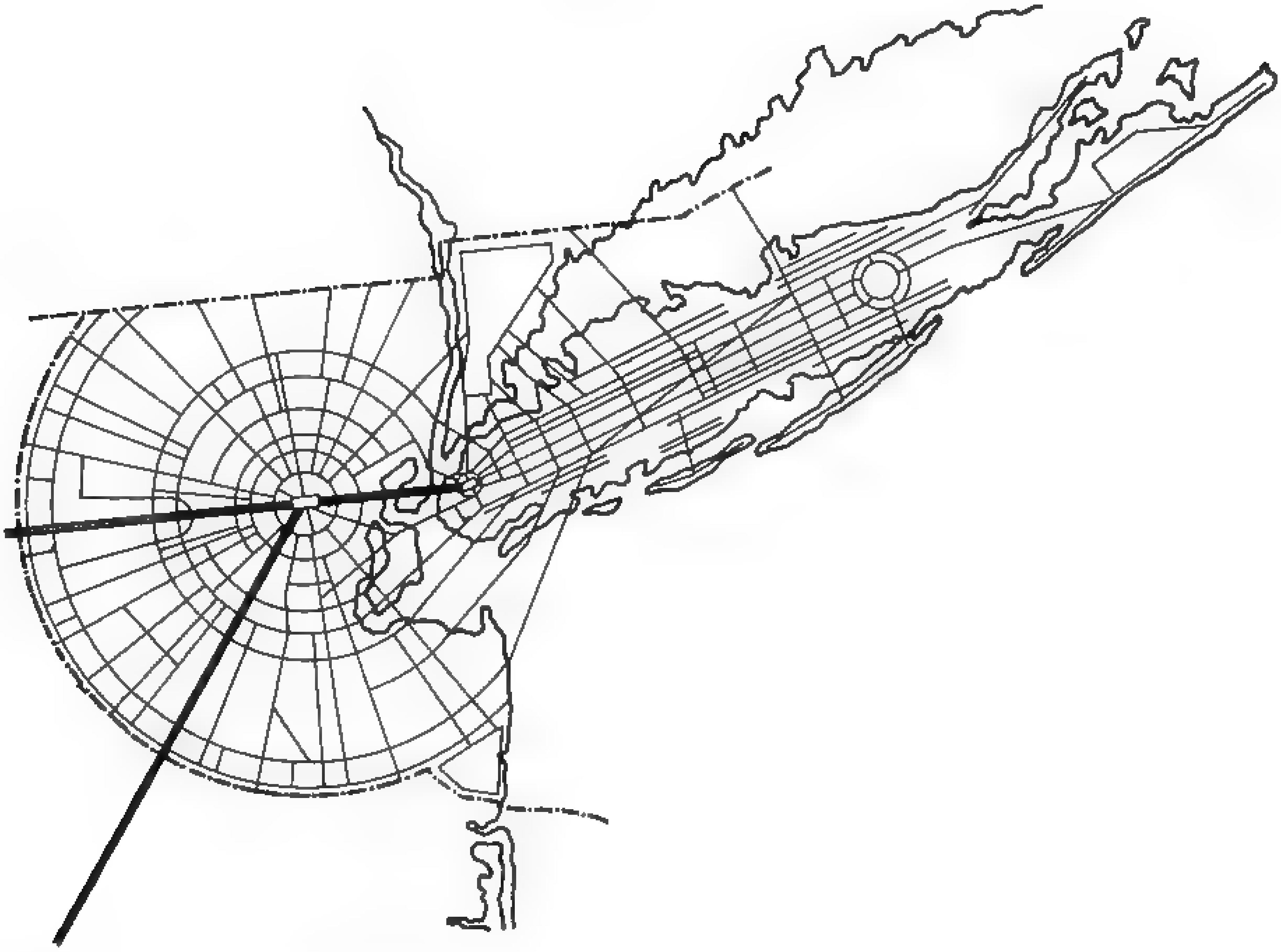
②　工業セクション／居住セクション：

エネルギー施設や一般ビジネス街、工業団地とか中流以上の市民の居住用の敷地。実質的にはここまでが治安がまともな範囲であり、それほど大きな事件も起きない。普段は用はあまりないだろう。

③　ダウンタウン：

メガ＝シティでもっとも活気のあるのがここだろう。「ダウンタウン」は下町～暗黒街までを意味する単語だが、キミも恐らくここに居を構えているはずだ。

住人もさまざまだ。善良な市民が住んでいるかと思えば、一歩路地を入れば、ジャンキー、マフィア、売人、不良少年、貧民、新興宗教教徒、反体制活動家、娼婦、世捨人、孤



児、用心棒、モグリ医師、ヒモ、ハッカー……etc．庶民と弱者と狂人と犯罪者が雑然と棲む街がダウンタウンである。

④　ブラックマーケット：

ダウンタウンのあちこちに形成されている行政府非公認の商店街。ちょっとしたビル、商店、露天商など店舗形式や規模もさまざまである。セーターから株式情報、戦車までありとあらゆる物品が売られており、ここで手に入らない物はない。

中流街の市民でさえみんなここで買物をしていく。

所によるが、人が集まるため、基本的に危険度はダウンタウンより高い。スリと悪徳業者、恐喝屋（カツアゲ）に注意。

⑤　ハイウェイ：

ハイウェイは巨大な範囲のメガ＝シティの動脈だ。いってみればただの交通路だが、ところによっては暴走族が多く、車を利用する者にとっては危険だし、冒険の舞台でもある。

⑥　リニアウェイ駅／地下街：

ダウンタウンの真下にある地下街やリニアウェイ駅は危険地帯だ。閉鎖空間なので、獲物を追いつめる犯罪者には格好の狩場となる。

⑦　廃虚／難民キャンプ：

ダウンタウンのさらに外側に存在する、荒野とシティの境界。ダウンタウンにすら入れない極貧民が少数潜んでいたり、シティから追放刑を受けた凶悪な犯罪者（バンデット）の隠れ家として、またミュータントの棲息する温床ともなっている。

人口密度が低いので、敵に遭遇する確率は低いが、出会ったときは手ごわい敵と踏んだほうがいい。

3．普段の生活

ハンターとして、あるいはそれに準ずる危険なビジネスをしていないとき、キミは何をしているのだろう。

その前に、ハンターとしての仕事はどのくらいの間隔でやっているのだろう？ （個人差もあるだろうが)、基準を設けにくいのであれば、だいたい月１回程度で１週間の期間と考えていい。

さて、それ以外の時間は何をして過ごせばいいのかというと、明確には答えられない。何をしていようと自由だが、強いていうなら、みんな遊んでるか、充電しているか、趣味を追求してるんじゃないだろうか。

ネットライナーなら、趣味でもあるネットでの情報集めとか、コンピューターゲーム、自作ソフトの開発に忙しんでいるかも知れない。

バウンサーなら、トレーニングジムやシューティングレンジで訓練に打ち込んでいるか、飲んだくれているのでは？

ランドブラスターなら、愛車のチューンをしたり、ドライブに興じているだろう。

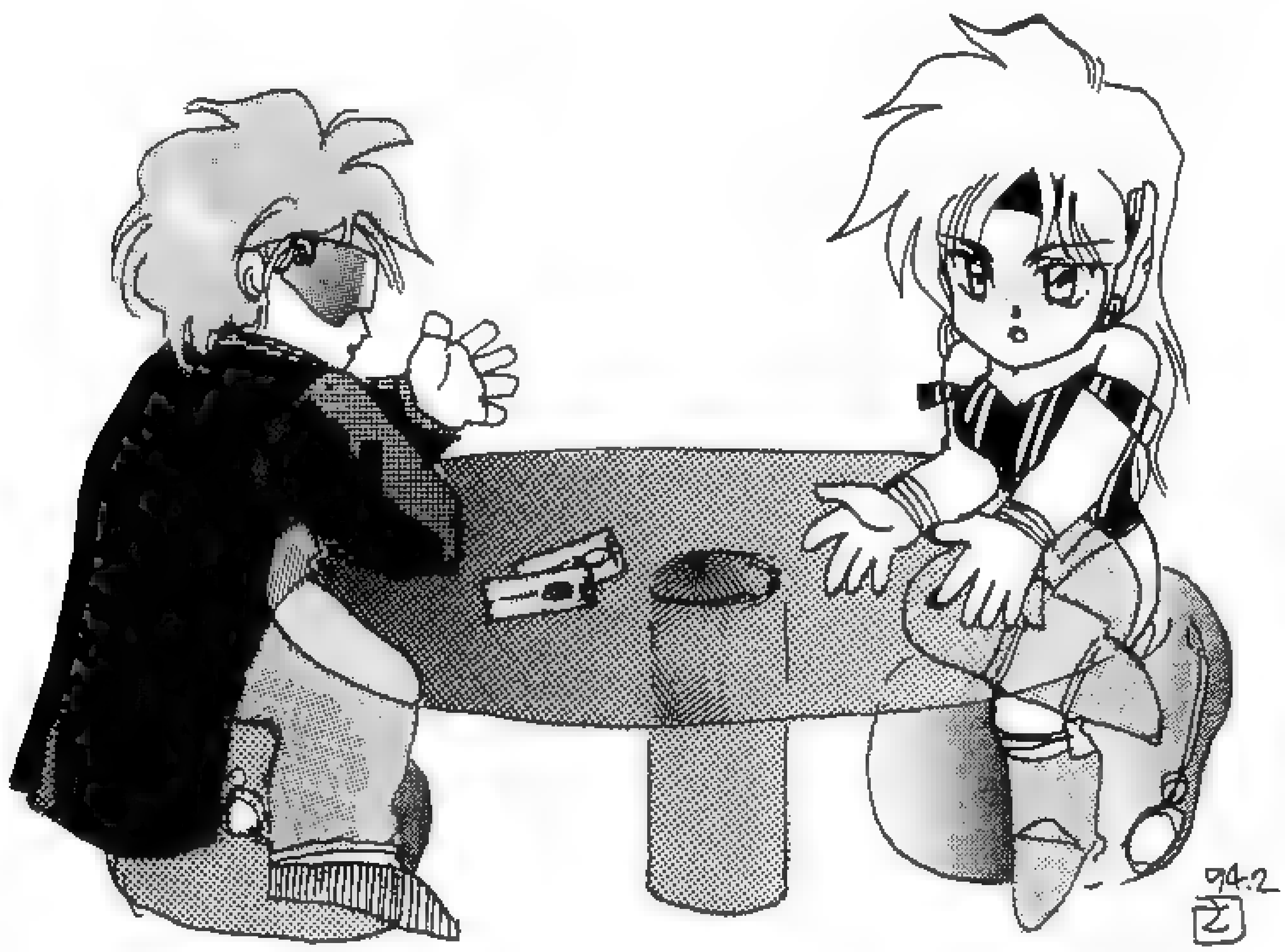
ＭＨワールドは未来世界だが、人々の普段の生活は20世紀の現代とそう変わりない。プレイヤー自身が自由に考えてくれたまえ。

4．契約

ハンターであるキミはどこからか舞い込んだ依頼を受け、仕事を始めるだろう。ＭＨワールドにおいて契約は重要だ。契約時のマナーやポイントはいくつかある。

まず、契約に関する事項をなるべく詳しく知ること。この時点で向こうに落度や不正がないかどうかを判断したり、指摘できないようではいけない。

自分のハンターランクに見合わない額の報



酬は要求しないほうが無難だが、その範囲で条件をよりよくできそうなら、交渉に腐心すべきだろう。例えば、十分な前金がもらえなかったのが原因で、仕事が失敗するのはばかばかしい。

契約をする前でも取り交わした後でも、依頼主のことをあまりあからさまに嗅ぎ回らないこと。とはいっても、ハンター稼業は危ない橋だ。相手の気分を害さないような手段での依頼主の情報収集はぜひやっておくべきだ。ベストなのは……これぱかりは経験で培うしかないが、怪しい依頼主かどうかは最初の接触で判断していくことだ。

怪しいがために魅力的な報酬額だということもある。こういうときは自分の命＋冒険心＋自信とその報酬を天秤にかけてみるといい。受けるも受けないもキミの自由だ。

そしてもっとも重要なことは、契約時の条件を遵守し、受けた仕事は必ず成功させるつもりでかかるということ。ハンターはプロだ。少なくとも世間ではそう見ている。目的のためには手段を選ぶ必要はないが、依頼主をこちらから裏切るような行動だけはやめたほうがいい。

5．チェイサー

悪質なハンターを追跡し、逮捕したり殺害する賞金稼ぎ／殺し屋はチェイサーと呼ばれる。チェイサー任務は比較的評価の高いハスラーやバウンサー、傭兵などが請け負うことが多い。

ハンターが契約を故意に破ることは、彼にとってハンター生命の終わりをあらわす。

契約を破られたブローカーまたは依頼主はハンターが所属しているギルドにその損害賠償を申し出ることがある。ギルドでは調査のうえ、何らかの処置を取ることになる。なかでも悪質なケースへの対処が、当のハンターの認定を取り消したうえでのチェイサーの派遣だ。

追われるハンターはどこのシティでも仕事をすることはできず、稼業を廃業しなければならないだろう。認定取り消しはギルドの行なう措置であり、犯罪者になるわけではないが、被害者などが賞金を懸ける場合もあるので、そうなると同業者のみならず、あちこちから狙われることになる。

6．コミュニケーション

特にMHワールドのシティアドベンチャーにおいて、コミュニケーションが重要なプレイ要素であることはいうまでもない。ここではキミが出会いそうな相手を想定し、その状況説明や冴えた対応の仕方の例を述べてみよう。

① 企業幹部／支配企業：

彼らと直接会うチャンスはあまりないだろう。彼らの大部分はハンターなどアウトローの一種だろうと決めつけており、毛嫌いさえしている。

幾重にもセキュリティが張り巡らされた部屋で、それも分厚い防弾ガラスの向こうからの面会を望む。もちろん携帯武器は事前にすべて預かるという念の入りようだ。数人の強そうなボディガードがまわりを囲むこともある。絶体絶命でないかぎりは穏便に話をすすめるべきだろう。

世間知らずな者も多いので、うまく交渉すれば大金をせしめることができるかも知れないが、相手は巨大な力を持っているので、トラブル／正面対決は避けるのが賢明だ。

また、彼らと対決しなければならないならば、マスコミ関係かライバル企業と接触し、スキャンダルか同レベルの勢力をキミのバックアップとして機能させるのも苦肉の策では

ある。

② 警察／アーミー：

警察もアーミーもその施設のセキュリティは万全だ。作戦もなしに乗り込んでどうこうできる所ではない。

彼らもハンターに対しては冷淡だ。だがハンターに一目置いているのは確かであり、利害が一致すれば協力も夢ではない。

キミが犯罪行為を犯して追われているとか、彼らのスポンサー企業を困らせるような行動をとったのでもないかぎり、彼らと衝突することはないだろうし、キミにも彼らを攻撃する理由はない。それどころか、ハンターも市民なのだから、ほかの市民を守るのと同様、彼らはキミを守る義務がある。最低の手段だが、危険が迫ったとき、こういう組織に泣きつくのも生き残る方法のひとつではある。

敵対した場合でも、警官や軍人を殺すのはあまり勧められない。個人能力は低くても組織の力は絶大なのだから。

③ ギルドとユニオン：

これらの団体がキミと敵対することはまずないといっていい。あるとすれば、キミに非があるか、団体内の特定の悪人との対決ということになる。

ギルドは普通の事務所で、ハンターは自由に出入りでき、サービスを受けられる。事務員もみな親切だ。

ハンターの処罰はギルドが行なっているので、処罰を受けたキミが腹いせに事務所になぐりこむこともあるかも知れない。事務所のスタッフに戦闘能力はなく、セキュリティも一般企業なみなので大した抵抗はできないだろう。しかしそんなことをしても実りはまったくない。

ユニオンには普通は出入りできない。ランクアップ認定時に手紙が届いて向こうから招待されたときのみ、施設への出入りが許される。対応する者はそっけもない係員か、厳しいだけの雇われインストラクターくらいだが、運がよければ、幹部であろう引退した老練なハンターに会うことがあるかも知れない。

ユニオンは施設のセキュリティも完璧で、何も調べられない謎の団体だが、主業務はギルドの管理なので、正面から衝突することはないと考えられる。ちなみに、ユニオンのデータバンクの検索はハンターには常時許されている。

④ ブローカー／バー：

ハンターに仕事を紹介するブローカーはふつうダウンタウンに住み、副業を営んでいるが、たいていは酒場であることが多い。やはり人集めにはスピークイージーな場が必要なのだろう。また、特にランドブラスターびいきのバーだと、バーの裏手や上の階が宿屋になっていることもある。

さて、ブローカーはハンターにとっては基本的に友好的な存在だ。仲介料は取られるものの、いちおう彼のチェックが入った質のいい仕事を回してくれるわけだし、組む仲間を紹介してくれるのもブローカーである。また、彼が流通させているアイテムを安価で売ってくれたり、冒険中に入手したものの個人ではさばけないアイテムを買い取ってくれもする。良心的なブローカーならいろいろと世話を焼いてもくれるだろう。

善人の方が少ないこの世界だが、悪徳ブローカーや狸親父に引っかかったら、愛敬で許すか、早めに手を切ることを考えよう。よほどのことがないかぎり、ブローカーに戦いを挑むのはハンターとしてのモラルに欠けるとされている。しかし、誰の目からみてもブローカーが悪いなら、キミがそのブローカーを

始末したとして、おとがめはないはずだ。
　ブローカーへの対応だが、基本はビジネスと割り切って応対すべきだろう。ブローカーの評判はハンター仲間には広がりがちだから、そのあたりの情報を集めて、信用できそうなら仲良くしてもいい。付き合いが長くなれば、相手もキミを頼りにするようになり、いいマネージャーとなるだろう。
　ちなみに、ブローカーを通さずに自分で仲間をスカウトしたり、仕事を拾ってくることもできる。自信があればそれもいい方法だ。
　バーのセキュリティに関して。物騒な場所柄なうえ、客も物騒な奴ばかりなので、たとえ、見た目にはわからなくても、店内の保安にはかなり気が配られている。主人の方針にもよるが、携帯武器を入口で預かったり、用心棒が店内にいたり、ガードロボットが天井からぶら下がっていたりする。最低でもカウンターの裏には強力な武器が隠されており、客が引き起こす騒ぎに備えているようだ。

⑤　情報屋：
　情報屋もブローカーの店と並んで、ハンターには馴染みの深い場所だ。シティアドベンチャーの達人を目指すなら、お得意の情報屋をいくつか押さえておくと、ハードボイルドな雰囲気が出るだろう。
　ダウンタウンには情報屋が多い。ブローカー、ネットライナー、ハッカーなども副業で情報屋をやっているかも知れない。
　彼らは情報を集めて売ることが生きがいという人種だから、ちょっとやそっとの脅迫、尋問／拷問、懐柔では簡単に情報を喋ったりしない（もちろん、無法者を撃退する準備も怠りないが）。そのかわり、情報屋どうしのネットワーク組織以外の特定の団体に組することはまずなく、金を払う者すべてに公平に有用な情報をもたらすのである。これが彼らの第



一のモットーだ。

情報屋はなるべく有名なのを探そう。これも信用商売だ。対応だが、相手は中立的な立場だから、少なくとも支払う金の分の情報は信用しよう。出任せを言うような情報屋は、偽情報を信じてひどい目にあった者の報復を受けるから、あまり長生きはできず、したがって嘘を言う情報屋は圧倒的に少ない。あとはせいぜい支払いのさいに足元を見られないようにすることくらいだろう。

便利な連中だが、キミの集めている情報を競争相手にも渡すだろうし、また、キミの情報を集めている者にはキミ自身の情報を流すだろうから、やっかいな存在でもある。こうしたケースには対応策がある。彼が満足する額の報酬で、一定期間の専属契約を結んだり、口止め料を払うのである。もちろん彼がそれを守るかどうかはわからないが。

ちなみに、ネットワークからの情報に限るなら、ネットライナーやハスラーはＮＰＣの情報屋を頼らず、自分で情報を集めて来ることも可能だ。

⑥　ブラックマーケット：

ブラックマーケットには多くの種類の商売人がいる。ブラックマーケットというくらいだから、物騒な所も多い。どこの店でもできうる限りのセキュリティはしてあるが、たいていはプロから見ればちゃちな設備だ。だいたい、店を襲うなどというチンケな犯罪を実行するのはチンピラと相場が決まっているので、店主もそれを撃退するだけの警備しかしないのがふつうなのだ。また、こういう商店街は団結が堅く、賊が現れれば全員で対するというところも珍しくない。

ブラックマーケットでの対応。すべての商品に付けられている値段は相場価格にすぎない。知らない者に相場を上回る値でものを売りつけようとする業者には気をつけよう。また、格安品は不良品の恐れもある。流通が特に安定していない種類のアイテム(ドラッグ、コンピューターパーツ、武器など)は相場がひどく変動するので、買い時を逃さないよう。

悪徳業者にだまされたとして、何らかの報復に出ることはかまわないが、ご近所には迷惑がかからないよう注意しよう。だいたい、ブラックマーケットでは、だまされる方が悪いとされる。

⑦　犯罪組織：

ここでいう犯罪組織はマフィアをはじめとする、ある程度統制のとれた高等な犯罪集団のことだ。

わざわざ首を突っ込む必要はないだろうが、彼らとの接触が必要な仕事も請け負うことがあるだろう。こういった組織は非常にやっかいだ。支配企業や公安組織を相手にするよりはマシだが、一般に犯罪組織はスキャンダルを恐れない分、脅迫はしにくいし、ダウンタウンにおいては強大な力を持っている。

彼らとの接触のバリエーションはさまざまだろう。警戒厳重な部屋にいるボスに呼び出されて仕事を頼まれることもあるし、より高い地位を狙う幹部にボスの暗殺を強要されることもある。また、街路で怪しい奴を捕まえたらそこの構成員だったとか……etc.

個人で立ち向かうのは難しいが、対応策はある。犯罪組織はカリスマの高い人物がトップにいることが多いので、その人物を何とかすれば(暗殺する、説得／懐柔する)、意外に簡単に問題が解決することがある。また、その構成員のうち、下っ端はただのチンピラなので、それをうまく利用してやってもいい。

犯罪組織はキミが納得したうえで協同が可能なら、ダウンタウンではこの上なく強力な味方となる。



しかし、どう関係するにしても彼らはしょせんは犯罪集団、なるべくなら深い／長いつきあいをすべきではない。ファミリーはファミリーメンバー以外の人間を部外者として扱う。いつ裏切られるかわからないということだ。どうしようもなくなれば、ほかのシティに高飛びするのが良策だろう。

⑧　暴力集団：

構成員どうしの団結が弱い小集団、ものを考えずに暴力を振るったり、小さな悪事を働く連中のことだ。つまり暴走族、ストリートギャング、テックヒッピー（ハッカーのチンピラ）などのチンピラ集団をさす。

こういった手合いはハンターの敵ではないが、彼らのそれぞれの得意分野（ドライビング、喧嘩、ハッキング）において、キミは遅れをとるかも知れない。彼らはたいてい若くて浅はかだ。あまり熱くならずに対応すべきだし、理由もなしにむやみに殺すのはハンターとしての誇りに傷がつくのでやめよう。

彼らには暇な時間が多いためか、ダウンタウンをよく歩き回るので思わぬ情報をもたらしてくれることがある。趣味が合えば友好的に接してくることもあるから、こういったケースでは無駄な流血を避けるようにすべきだろう。

犯罪組織の下請けとして働くこともあるが、そういうときは遠慮なく根性をたたき直してやってくれ。

⑨　同業者：

同業者は個人としてみた場合、もっとも頼りになる存在であり、敵にまわせばもっとも手ごわい存在といえる。

同業者をどう扱うかはキミのポリシーしだいだが、彼がＮＰＣとして登場する場合には、協力者か敵対者、あるいは冒険に直接かかわ

らない友人とか顔見知りとなるはずだ。

協力者なら、彼の能力や性格を見極め、うまく協力して仕事に当たろう。その時間があれば、協力の条件など、契約もきちんと交わしておくのが望ましい。もちろん条件があわなければ断わってもいい。特異なケースだが、彼はどこかの組織に雇われたスパイもしくは妨害者かも知れない。これぱかりはどうしようもない。キミにしてもそういう仕事を請け負うことがあるのかも知れないのだから。

敵対者なら、引き締めてかかろう。また表向き敵対していても、交渉してみればお互いの利害はかみ合うかも知れない。その見込みがあればコンタクトする価値はある。

同業者どうしだから、どちらかが折れて依頼主をごまかそうという考えも浮かぶかも知れないが、それはハンターらしかぬ思考だ。死ねとまでは言わないが、ベストを尽くさずに丸く納めようとするのは間違いだろう。しかし、こうしたケースの戦闘では、(キミが勝ったとして)相手にまだ息があったなら、手当てをして逃がしてやるくらいはしてやってもバチは当たらないのではないだろうか。

⑩　企業からの代理人：

いわゆるカンパニーマンといわれるこの手合いは、仕事を請け負う方から見てもっともうさん臭い部類の連中だろう。一見サラリーマン風だが、たいてい何らかの戦闘技術に長けていたり、狡猾だったりする。しかし、たまに本当にただの平凡なサラリーマンだったりすることもある。

ブローカーを通すなど、正規な手続きをとってハンターにアプローチしてくるのがふつうだが、素性は(その仕草からもろにバレていても)わざとらしく明らかにしない。そのかわり提示する報酬は悪くないし、まともに仕事をこなしてめでたく終わりということもある。

しかし、支配企業がハンター個人に仕事を依頼してくるときは“使い捨て”を前提にしていることがあるのだ。

つまり表にバレては困る、きわめて非合法な仕事ーたいていはライバル企業の妨害工作だが、これを“外注”に出し、終了後はその実行者をも闇に葬るというやつだ。ハンターのプロ意識が認められたためか、さすがに最近ではこういうことはめったになくなったようだが、それでもターゲットのライバル企業の報復部隊がハンターの元にまで迫ったり、やっかいが多すぎる。

こうした仕事を受ける気ならば、後の面倒を考えて十分な報酬をもらい、追求を逃れるため、ほかのメガ＝シティに逃れてから稼業を再開するくらいの覚悟でいこう。最後に対応だが、相手もキミを駒としか見ていないから、ぞんざいに威張ってもいっこうにかまわないぞ。

⑪　一般市民：

一般市民から見たハンターの評価は千差万別だ。ある者は体制にとらわれず与えられた任務をこなすプロだといい、ある者は極めて高度な戦闘技術や専門技術を持つ無法者だと言う。また、テロリストと同一視している者や、便利屋だとか、ただのマニアだろうと思っている者もいる。

どのように解釈されるにしても、“一般人より高い能力を持っている”ということで、畏怖か憧れの眼差しで見ているのが大半である。

しかし、街を歩いているときは、ハンターだということをことさら宣伝しないほうが無難だ(別に隠す必要もないが)。

ダウンタウンでそういうことをすれば、プロという肩書きだけで身を守れるだろうが、逆にハンターを倒して名を上げようとする血の気の多い若者に刺されるかも知れない。

住宅街だと、キミを英雄視するガキどもにまとわりつかれたり、便利屋と勘違いした主婦に部屋の掃除を頼まれる可能性もある。

セキュリティのしっかりした地区だと、テロリストではないかというよけいな警戒心から、出入りは許可されないかも知れない。

ダウンタウンはキミのホームタウンだから、ことさら気を使う必要はないが、ほかの地区へ出向くときは、それなりの格好をして善良な市民を装うべきだろう。

⑫ 狂信者／ジャンキー：

ダウンタウンで瀕繁に見られるアブナイ連中である。社会不安から新興宗教の狂信者とか麻薬中毒患者は増加の一途をたどっているのだ。積極的に構ってやる必要はないが、重要な情報を握っていたり、あるいは宗教組織と敵対しなければならないこともある。何しろ連中は正気とは言えないので、次にどういう行動に出るか読めないこともある。

冴えた対応のヒントを述べるとすれば、こういった連中をいたずらに刺激するような事は避け、かつ彼らの心理的弱点を突いた行動をし、計画を立てることだ。

例えば、ジャンキーには穏やかに近づき、その取り引きには彼の愛用するドラッグを持参すれば、必ずや満足できる結果が得られるだろう。

ただ、潜り込むつもりで安易に宗教結社に近づくのはうかつすぎる。キミは洗脳されて本当に彼らの仲間入りをしてしまうかも知れないし、心づもりがバレて生贄にされてしまうかも知れない。ゆっくり時間をかけるとか、信者の中にあるていど信用できる（もしくはだましやすい）協力者を見つけることだ。

宗教組織は、信者から巻き上げた寄付金で、立派な警備システムや私兵組織をそろえていることも多い。ナメてかからずに十分な調査をしてから対応／対決するよう心がけよう。

⑬ 酔っぱらい／貧民

エアガンで撃つような真似をしてはいけない。個人としての彼らは弱いが、仲間の数は実に多く、数に任せた報復を受けることもありうるからだ。

彼らはダウンタウンの中でも荒れ果てたブロック、外郭部に近づけば近づくほどその数を増す。無力だし、アクセスファイバーすら持たされていない哀れな人々だ。

貧民との接触が必要なケースはないかも知れないが、もし貧民街を訪れるチャンスがあれば、いくばくかの銭(ニッケル)を恵んでやってもいいだろう。

しかし、積極的に生きようとしない者には多くの援助をしてはいけない。それがＭＨワールドのルールだ。もちろん、だからといって、弱者をいたぶるのもハンターのライフスタイルに反している。

⑭ ＡＩ／ロボット：

ＡＩ（人工知能）はメガ＝シティのあらゆる場所で活躍しており、どこで会えるかと言うことは特定できない。都市機能ＡＩでさえ、必要とあらばキミの部屋の端末にアクセスしてくる。

ところで、キミはＡＩをどういう存在として見ているだろうか？　普段お目にかかる低レベルのＡＩとか、それを搭載したロボットに対しての応対はまったく自由だ。キミがどういう態度で接しようとも、おそらく相手は気分を害しはしないし、気をよくすることもないだろう。できることとできないことは完全に設定済みであり、可能なことは必ずしてくれるが、不可能なことは絶対にしてくれない。

しかし、Ａクラス以上の高級なＡＩだと話

は違う。本質的に感情がないのは同じだから、基本的にどう応対してもＯＫなはずだが、相手は疑似感情でそれに合わせた反応を見せるという。

ただ、こちらの要求を伝える場合、ＡＩを説得したいときなどは、誠意を持って、なるべく多くのデータを提示し、総合的な視野から、あるいは哲学的に、あるいは人間的に、もしくは感情的に話を運ぶといい。高級ＡＩは与えられた問題にベストな解答を出す機械だから、キミの考えや個性の傾向が理解できれば、意見に同意、もしくはよい妥協案を考案するかも知れない。

７．報酬の分けかた

キミとその仲間たちはサポートしあって仕事を首尾よく完遂したことだろう。お待ちかねの報酬を分けよう。

報酬の分配の仕方については、特に規則はない。全員が納得する方法で分けていけばいいのだ。

まあ、基本的にハンターチームの中では、チームのまとめを行なうリーダー格はいても、階級や序列は存在しないので、均等に頭割りするのが一般的だ。もっともオーソドックスなやり方だが、各メンバーの冒険中の出費(いわゆる必要経費)の清算を済ませてから分配したほうがよりスマートかも知れない。

冒険の種類によっては、あまり活躍の場のなかったメンバーも出るかも知れない。また逆にひとり分以上の働きをしたメンバーもいるだろう。こうした場合は、均等に分配せずに、取り分を調節してもいい。

２、３例をあげてみよう。それぞれクラスの異なる４人のハンターで、①運びの仕事をやったとして、ランドブラスターが総報酬の40%、残りのメンバーが20%ずつ。②データ泥棒とそれをもとにした人捜しの仕事なら、ネットライナーが30%、ハスラーとバウンサーが25%ずつ、ランドブラスターが20%。

また、結成したチームを解散せず、そのまま長期に渡って何度かの冒険に挑戦するつもりなら、個人持ちの高価なアイテムや公共のアイテムの費用を総報酬から賄おう。この中でも特にチームの移動に使われるメカニックはランドブラスターの持ち物であっても、明らかに全員が世話になっているのだから、報酬総額から修理費を出すとか、より性能のよいニューマシンの代金をいくらかずつ援助すべきだろう。

８．仕事が終わったら

すべてが片づいたら、ひとしきり休息のときがやってくる。

ひと風呂浴びてビールを飲むなり、恋人と甘い時を過ごしたり、仲間とどんちゃん騒ぎで夜を明かすのもダウンタウン風のやり方だ。次の仕事までのあいだ、好きなことをして鋭気を養ってくれ。冒険中に命を落としたメンバーがいたなら、その弔いとか死者をしのんでバーで過ごすのも渋いな。

LESSON 3
キャラクター・ソシオグラム[CHARACTER SOCIOGRAM]

アウトドアライフ／シティライフ編では、MHワールドに生きているすべてのキャラクターを対象にして、それぞれの状況下での対応や注意すべき事項について凡例を示した。

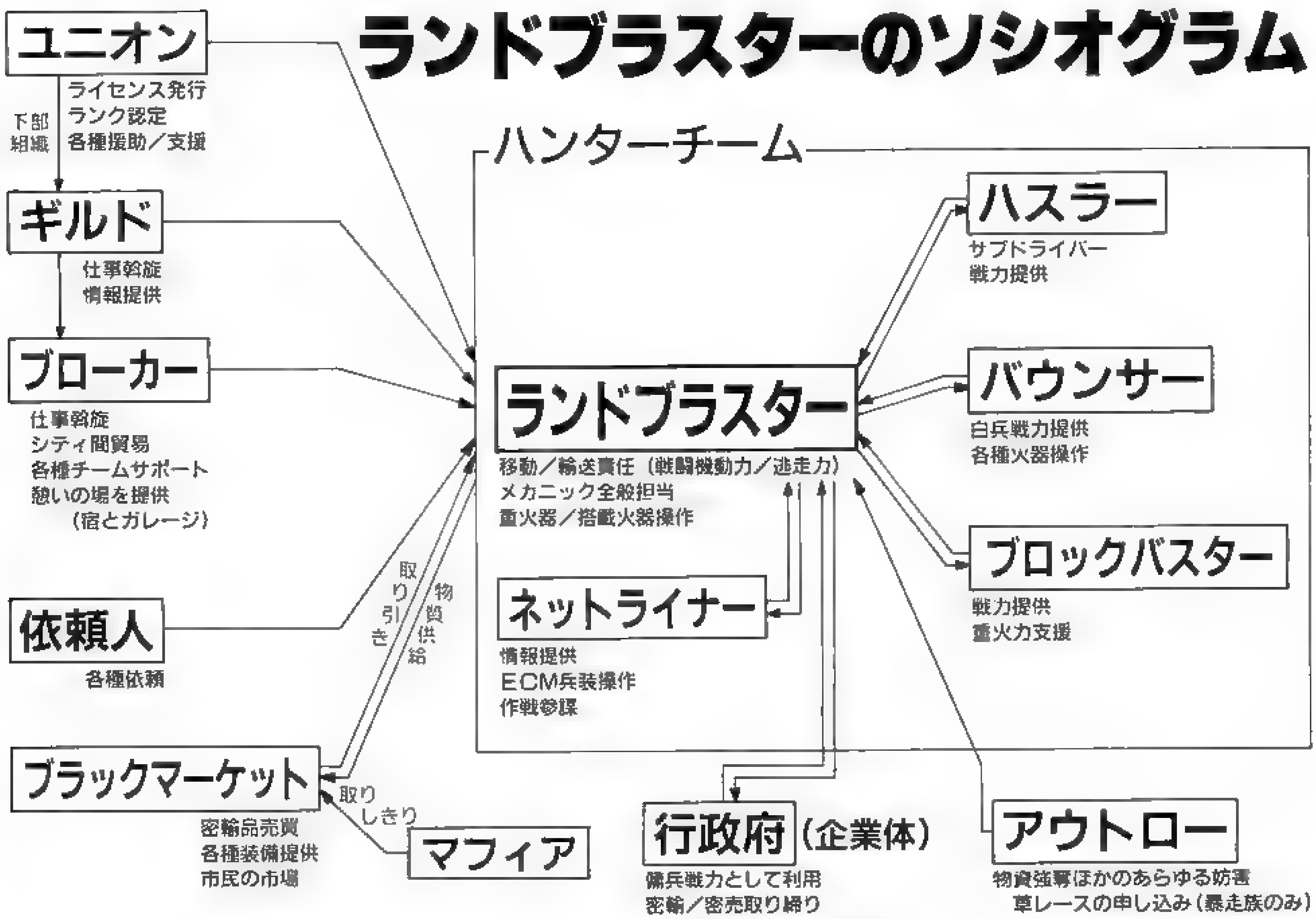
ここでは総合的な相関図を用いて、各キャラクタークラス間のかかわりを見ていこう。

1．ランドブラスターのソシオグラム

ランドブラスターは、移動・輸送・戦闘を旨とするメカニックを操るハンターだ。

ハンターチームの中では優秀なドライバーであり、かつメカニックマン／ガンナー(搭載兵器操作員)といった役割を担当するだろう。

冒険中は、戦闘よりも移動や物資輸送のほうを優先する行動が望ましい。しかし、小火器や小口径の重火器では対処しきれないような戦闘メカニックが敵に回った場合は、彼のメカニックに搭載されている高火力兵器が頼りにされる。



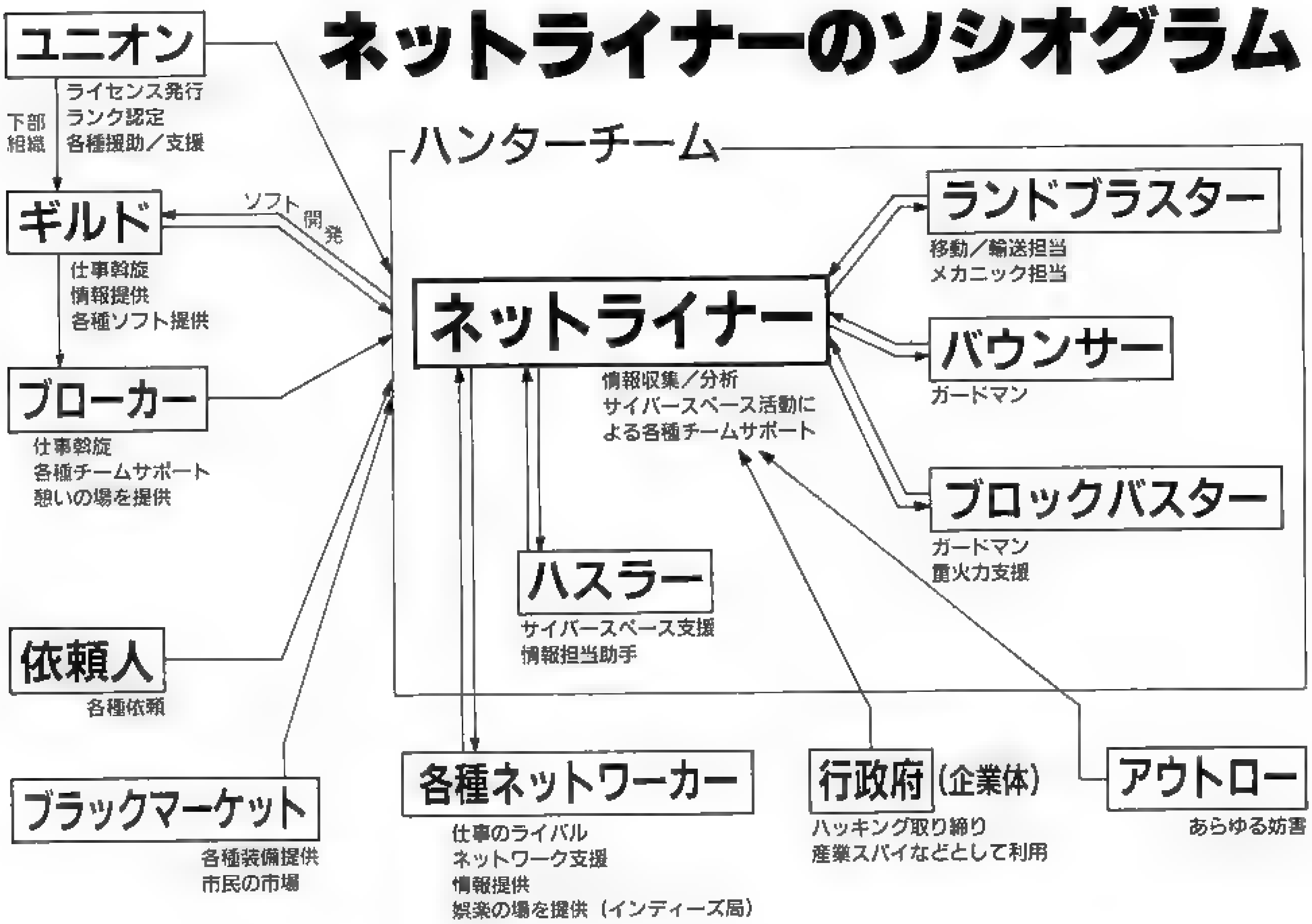
2．ネットライナーのソシオグラム

ネットライナーは情報収集を担当している。

ハンターチームのなかでは、冒険開始時～終了時まで、必要に応じてネットワークからの情報を収集／分析して、チーム全体に貢献する。

ほかのキャラクターが踏み込めない“サイバースペース”に侵入して、決定的な情報を奪取してきたり、ネットワークからコントロールされている機械／機材を遠隔操作するなどして手足のように操ることも可能だ。

前線での戦闘は得意ではないが、多くの特殊技能をもってあらゆる面から仲間をサポートできうる電子の魔法使いである。



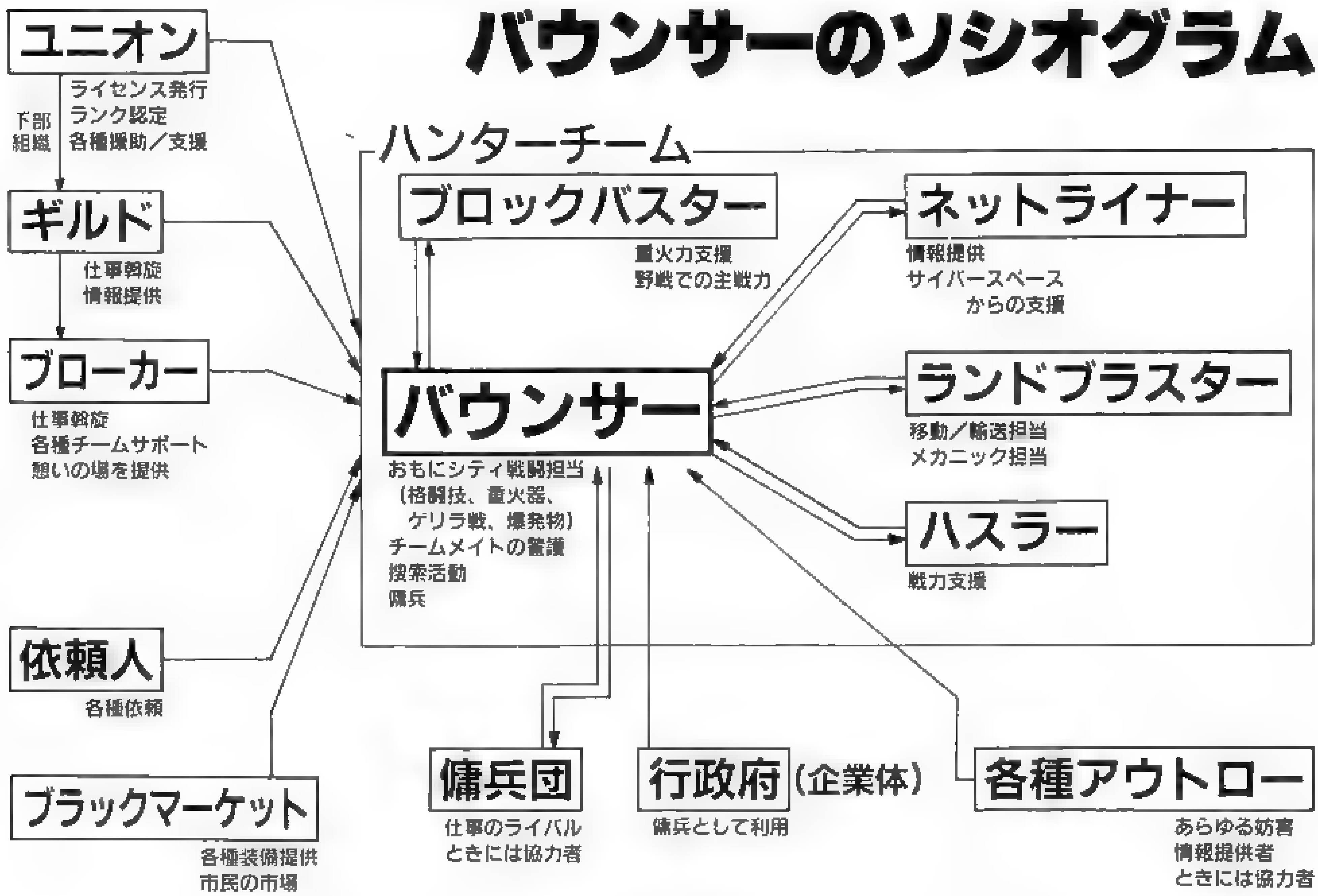
3．バウンサーのソシオグラム

戦闘時に本領を発揮するキャラクター。

強化された肉体と、厳しい訓練で習得した多くの戦闘／サバイバル技能をもって、チーム全体の安全を確保、襲いくる敵を打ち砕く尖兵である。

個人で使用できる範囲の兵器の操作、格闘術、爆発物操作、ゲリラ戦術などに長けているが、冒険は戦闘だけで解決するわけではない。

確かに戦闘は危険なＭＨワールドにおいて頻繁に発生する事態であり、バウンサーはどんな状況下でも、その存在意義を失うことはないが、ほかの多彩な技能を有する仲間のサポートはどこでも必要となるだろう。

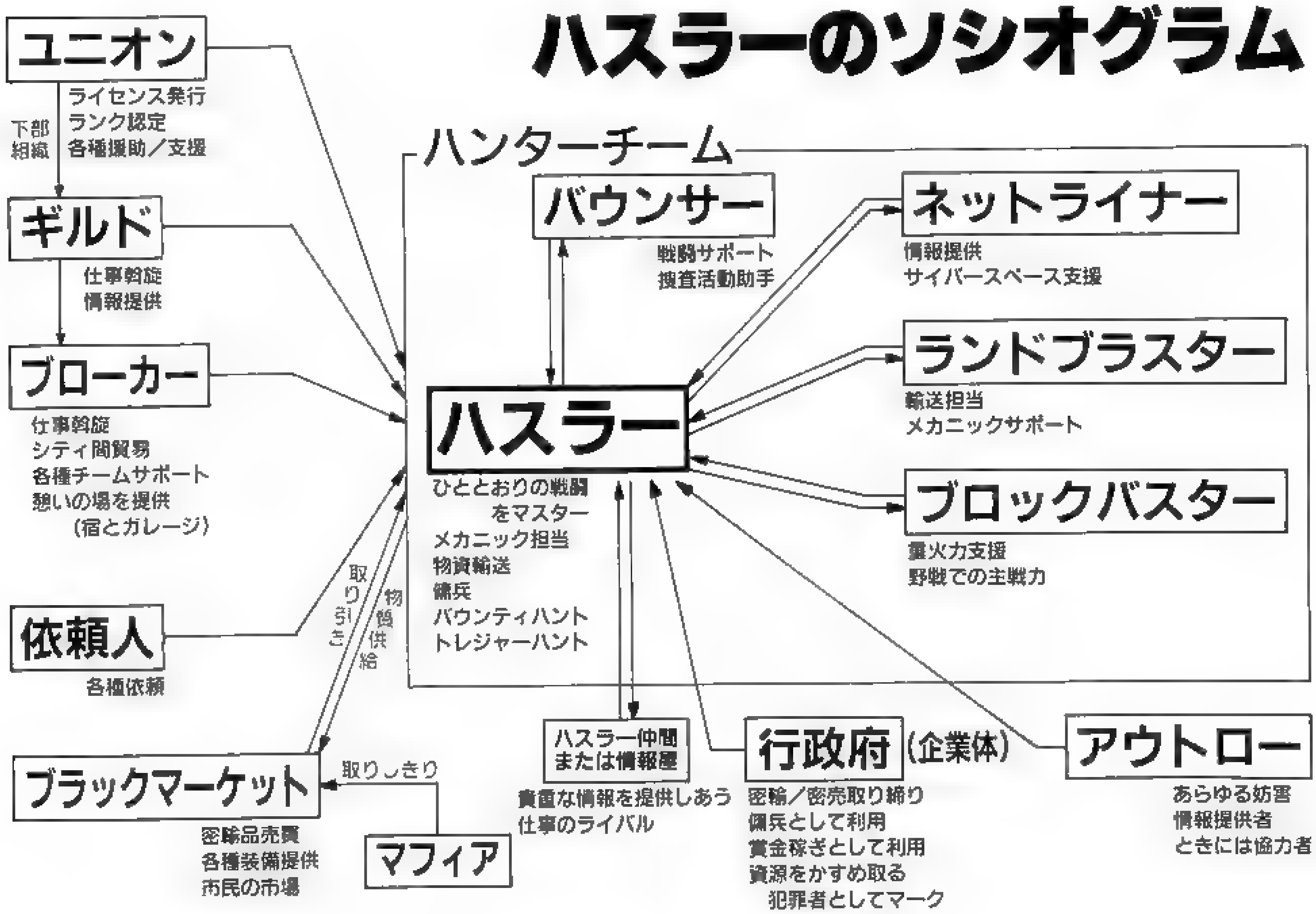


4．ハスラーのソシオグラム

ほかのキャラクターたちの得意とする、戦闘／メカニック／サイバースペース介入など分野別の技能のすべてを有する。

それぞれのチームメンバーのサポートが主任務だが、それを器用貧乏と取るか、マルチプレイヤーととるかはキミの考え方しだいだ。ただ、経験を積めば、どの技能も同じように伸びるので、将来性は十分と言える。

また、当局から賞金がかけられた犯罪者をしとめる権利を持つのはハスラーだけであり、ハンターのなかでも唯一法的に殺人が認められている賞金稼ぎだ。



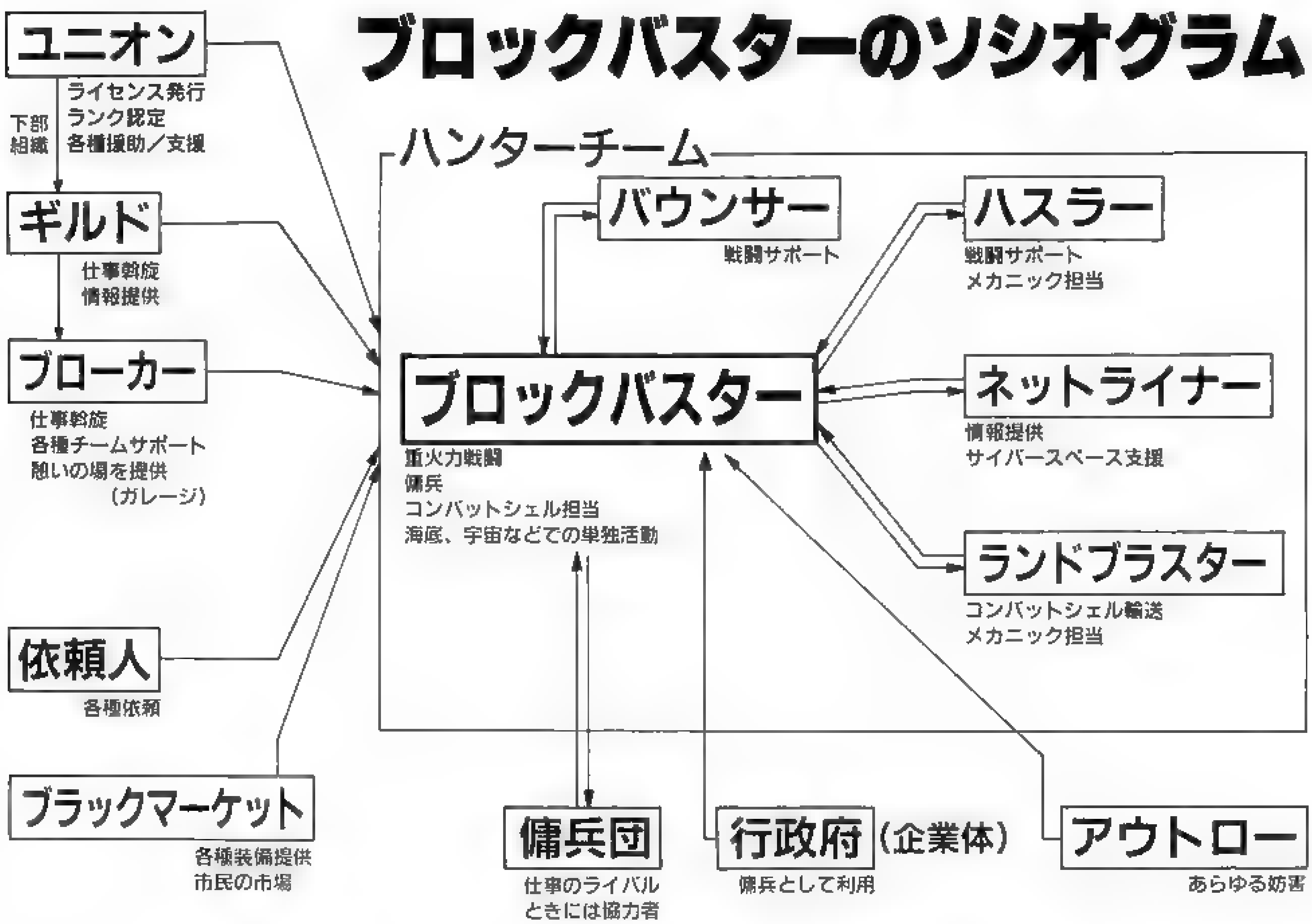
5．ブロックバスターのソシオグラム

戦術機動兵器コンバットシェルを操るキャラクター。

特技はコンバットシェルに搭乗しての戦闘であり、チーム内では、バウンサーとランドブラスターの中間的役割を担っている。つまり、バウンサーが扱うクラスより大型／高火力の兵器が使用でき、かつランドブラスターより緻密／効果的な戦術行動をとることができるのだ。

彼はコンバットシェルを使う関係上、メカニックと兵器の両方の高度な機械知識、バウンサー並みの戦闘センスとサバイバリティをも有している。

しかし、コンバットシェルは局地戦兵器なので、生身の兵士であるバウンサーほどのフレキシビリティはなく、ランドブラスターのような長距離移動能力／物資輸送能力も持たない。



METALHEAD SERIES LINEUP
“メタルヘッド” ラインナップ

'94.3月現在



デンジャラスなＭＨワールドを楽しみたいという人にとって必要なのが、このスタートセットだ。

内容は、プレイヤーズマニュアル、マスターズマニュアル、シナリオ集、チャートブックの４冊とキャラクターシートから構成されている。

プレイヤーズマニュアルには、キャラクター作成の方法、武器やドラッグ、アイテムなどが例や図によって詳しく説明されている。

マスターズマニュアルには、ＧＭのためのマスターガイドやプレイヤーキャラクターたちの活躍の舞台となる北米大陸の３つのメガ＝シティ（西海岸のサン＝アンジェルス、テキサス地方のテキサナ、東海岸のネオ＝アップル）について解説されたワールドガイドなどが収められている。

危険とスリルに満ちたＭＨワールドで、いくつかの契約を完全に終えたとき、キミはきっとこの世界で名の知れた本物のハンターになっていることだろう。

《メタルヘッド・スタートセット》
METALHEAD（STARTSET）



《サイクロン》
PSY-CLONE

スタートセットを迅速にバックアップする、シナリオサプリメントの第一弾。

内容は、戦闘におけるオプションルール、インディーズネットの解説／運用のしかた、新兵器や新アイテムの記述などのサプリメント・セクションに加え、北米３シティのダウンタウンの一部の拡大マップ、４本のアドベンチャーシナリオから構成されている。

用意されたシナリオは、どれもプレイしやすく、同時に個性的だ。ＭＨワールドを一歩踏み込んで知るのに最適なセットといえる。



《MHバックアップスクリーン》
MH BACKUP SCREEN

セッションの際、ＧＭが使うスクリーンとその他バラエティに富んだ付録からなっている。

スクリーンの表裏にはプレイでよく使用するチャート類があり、非常に使いやすい。

付録のほうは、フロア・ボード＆ストリート・ボード集、フィールド・コンバット・ボード、キャラクター＆メカニックの３Ｄユニットなど盛りだくさんで、どれも実戦ですぐに使えるアイテムだ。



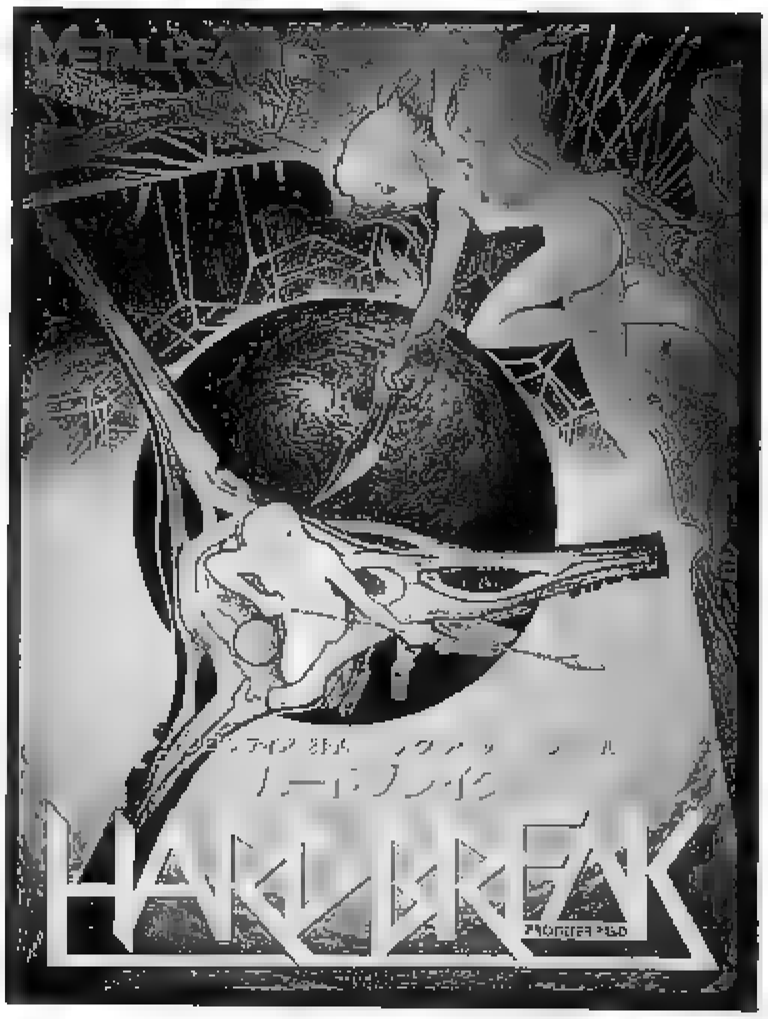
ＭＨワールドに存在している、現実世界とは違うもうひとつの世界ーサイバースペースーをところせましと活躍しているネットライナー。そのネットライナーの活躍をさらにハードに、そしてダイナミックなものとしたネットライナーのための新モジュール。

セット内容はメインルールブックとチャートブック、コアストライク・ボードやシナリオブックなど。

新ルールのみならず、新アイテムや、ネットライナー以外でネットとかかわりの深いキャラクタークラスが追加されており、プレイヤーに限らず、ＧＭにとっても、非常にうれしいものばかり。

スタートセットでは簡単にまとめられていたネットワーク／サイバースペースだが、本モジュールではこれらを徹底解説しており、ＭＨフリークならばぜひとも手に入れておくべきモジュールといえる。

《コアストライク》
CORE STRIKE



新しい活躍の舞台をひっさげて登場したシナリオ・サプリメントの第２弾。

シナリオのレベルは前作“サイクロン”より高く、中級者向けの内容となっている。

４本のシナリオのほかに、ダウンタウンで行なわれているボムシングなどの命がけのスポーツについて、ルールの記述、装備品データ、セッションでの運用方法などを紹介している。ひと味違ったＭＨワールドを体験したいと思っているキミにぴったりのグレードアップ・サプリメントだ。

《ハードブレイク》
HARDBREAK



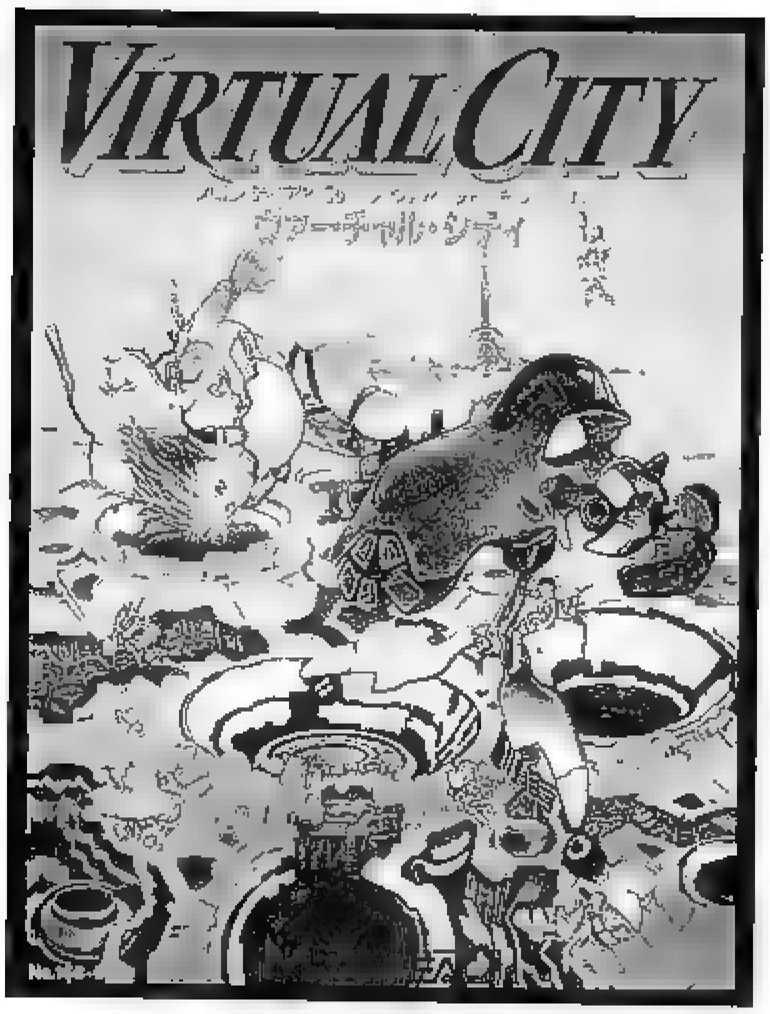
《クロムビート》
CROMEBEAT

どこかの漫画に出てくるように、マシンに乗っていると滅法強いのにマシンからいったん離れると活躍できなくなってしまうといった存在だったランドブラスター。そのランドブラスターたちの叫び声に答えるように登場してきた感のあるモジュール。

セットはメインルールブックとシナリオブック、そしてコンバットシェルに関するデータだけを集めたサプリメント『ブロックバスター』が収められている。

スタートセットにはない、メカニック／コンバットシェル群、新搭載兵器、アクセサリーなどが盛りだくさんだ。また、新キャラクタークラスとして、“ロードラッシャー”や、タフな新ハンター“ブロックバスター”が追加されている。

オリジナルマシンを作りたくてうずうずしていたキミやコンバットシェルで活躍したいキミは必携だ。



《ヴァーチャルシティ》
VIRTUAL CITY

ワールドを徹底紹介した初のメガ＝シティ・モジュール。

ブックレット内では、世界中の6つのメガ＝シティが紹介されており､政治／企業／文化／自然／地理／風物／公安軍事組織など、あらゆる面から徹底したアプローチがなされている。

また、トラベルガイダンスと称したサプリメント・セクションでは、ＭＨワールドでの旅行に関する資料、や出資でみる各シティの生活レベル表、各シティ暫定通貨の評価表など、リアルな題材を提供している。

あとがき[AFTERWORD]

背表紙があるアイテムがやっとMHシリーズに加わりました。これでテロリストにいきなり襲われても大丈夫です。分厚い本のカドはかなり鋭く硬いので、十分な武器になるでしょう。

……さて、冗談はさておき、今回は本当に長々とお待たせしました。

やはり総合資料本ともなると、やけに肩に力が入りまくりで、完成までずいぶん時間がかかってしまうものですね。

ユーザーの皆さんからも、こういった資料ムックがほしいとの要望は多くあったので、発表できてひと安心といった心境です。

ハンドブックの企画は、3年くらい前から出ていたのですが、ここまで引っぱったのには理由があります。

決定版的な資料ムックを早いうちに出すと、ワールドが"古くさくなって"しまうのです。

MHは近未来を舞台にしたRPGです。近未来とは、現代のほんのすぐ先にある世界ですが、嬉しいやら悲しいやら技術革新はめざましく、昨日までSFだった道具がすぐ実用化＝日常化されてしまいます。

MHの背景世界はナマモノだということです。現代の延長というリアリティでささえられた世界は、日常化した時点で新鮮さを失うでしょう。

科学技術が刷新され、世界情勢が激動する中で、うかつに「MHはこんな世界だ」と言いのけると、生き生きしていた仮想空間は数日で化石化するかも知れません。

しかし、MHワールドという別世界がデータの蓄積によって構築できるまで完成されたなら、その時は現実世界と切り離された未来世界ができあがることでしょう。

そんなわけで、デザイナーはラインナップがそろうまで待ちました。各種サプリメント／エキスパンション中のデータ、そして実際にMHをプレイしてくれているユーザーの皆さんの意見や考えを取り入れて背景世界をつくったというわけです。

……あと、決定版資料というと、何か放送終了後のアニメのムック本のようで、制作を敬遠していたところもあります(笑)。

もちろん、MHシリーズはこの先も続々発表されます。

ハンドブックはシリーズのひと区切りとして、シリーズ作品をまとめるという役目を担い、新作への架け橋でもあります。とくに、サイバーテックのパートなどには、まったく未発表だった記述が多く、現在開発中のバウンサー・エキスパンションの下敷となっています(本当はBEXを先に出したかったのだが……うーむ)。

何はともあれ、デザイナーの頭の中でネタはまだまだ尽きそうにはありません。これからもMHにご期待ください。

メディア別推薦図書リスト[SELECTED READING]

《COMIC》

ＡＤポリス終焉都市　トニーたけざき　バンダイ
ＡＤポリス25時　トニーたけざき　大日本絵画
ＡＫＩＲＡ　大友克洋　講談社
ＭＡＳＴＥＲキートン　勝鹿北星／浦沢直樹　小学館
ＯＺ　樹なつみ　白泉社
アップルシード　士郎正宗　青心社
オーバーグロス　近藤和久　富士見書房
サイボーグ００９　石ノ森章太郎　秋田書店
サイレントメビウス　麻宮騎亜　角川書店
凱羅　板橋しゅうほう　アスキー
ガンスミス・キャッツ　園田健一　講談社
銃夢　木城ゆきと　集英社
攻殻機動隊　士郎正宗　講談社
ゴクウ　寺沢武一　スコラ
ドミニオン　士郎正宗　白泉社
パイナップルＡＲＭＹ　工藤かずや／浦沢直樹　小学館
バナナフィッシュ　吉田秋生　小学館
ブームタウン　内田美奈子　竹書房
ポゼッション・トレーサー　米村孝一郎　富士見書房
妖精探偵社　米村孝一郎　ホビージャパン

《NOVEL》

アンドロイドは電気羊の夢を見るか？　フィリップ・Ｋ・ディック　早川書房
ヴァレリア・ファイル　谷甲州　角川書店
ウェットウェア　ルーディ・ラッカー　早川書房
歌う船　アン・マキャフリー　東京創元社
エア・アメリカ　クリストファー・ロビンス　新潮社
カウント・ゼロ　ウィリアム・ギブスン　早川書房
グラスハンマー　Ｋ・Ｗ・ジーター　早川書房
クローム襲撃　ウィリアム・ギブスン　早川書房
コーポレイト・ウォーズ　ジョー・Ｃ・ファウスト　早川書房
サイボーグ・ブルース　平井和正　角川書店
重力が衰えるとき　ジョージ・Ａ・エフィンジャー　早川書房
侵入　ダーク・ハンソン　扶桑社
スキズマトリクス　ブルース・スターリング　早川書房
ソフトウェア　ルーディ・ラッカー　早川書房
電脳砂漠　ジョージ・Ａ・エフィンジャー　早川書房
電脳麻薬ハンター　ウィリアム・シャトナー　早川書房
ドクター・アダー　Ｋ・Ｗ・ジーター　早川書房
ドリームパーク　ニーヴン＆バーンズ　東京創元社
ニューロマンサー　ウィリアム・ギブスン　早川書房
ネットの中の島々　ブルース・スターリング　早川書房
ハードワイヤード　ウォルター・Ｊ・ウィリアムズ　早川書房
バベル17　サミュエル・ディレーニ　早川書房
必殺の冥路　ウォルター・Ｊ・ウィリアムズ　早川書房
魔界都市シリーズ　菊池秀行　朝日ソノラマ
ミラーシェード　ブルース・スターリング　早川書房
メンタル・フィメール　大原まり子　早川書房
モナリザ・オーヴァードライブ　ウィリアム・

ギブスン　早川書房

《MOVIE／VIDEO》
１９８４　松竹
ＭＡＤＯＸ－０１
機甲猟兵メロウリンク
コマンドー　フォックスビデオ
装甲騎兵ボトムズ
ターミネーター１＆２　アスキー映画／パイオニアＬＤＣ
トータルリコール　東和ビデオ
時計じかけのオレンジ　ワーナー・ホーム・ビデオ
トロン　ＤＨＶジャパン／パイオニアＬＤＣ
ニューヨーク１９９７　ヘラルド
バーチャルウォーズ
バブルガムクライシス
フリージャック　東和ビデオ／パイオニアＬＤＣ
ブレインストーム
ブレードランナー　ワーナー・ホーム・ビデオ
マックスヘッドルーム　ＴＤＫコア
マッドマックス２～３　ワーナー・ホーム・ビデオ
未来世紀ブラジル　ワーナー・ホーム・ビデオ
ライディングビーン
ロボコップ１～３　ソニー・ピクチャーズ

《DATA／etc.》
ＣＯＭＢＡＴ　ＢＩＢＬＥ　上田信　日本出版社
ＣＯＭＢＡＴ　ＢＩＢＬＥ２　上田信　日本出版社
ＣＯＭＢＡＴ　ＳＫＩＬＬＳ　ホビージャパン
ＣＯＭＢＡＴ　ＳＫＩＬＬＳ２　ホビージャパン
ＩＮＴＲＯＮ・ＤＥＰＯＴ　士郎正宗　青心社
ＮＥＷＴＯＮ／近未来最新情報　教育社
ＳＡＳサバイバルハンドブック　ジョン・ワイズマン　並木書房
国際関係論シリーズ／最新戦争論　学研
殺人術　ジョン・ミネリー　第三書館
戦場の人間学　柘植久慶　集英社
テロ白書　ＵＳＡ政府編　大日本絵画
特殊部隊　ウォルター・ラング　光文社
フリーメーソン世界支配の戦略　赤間剛　徳間書店
月刊アームズマガジン　ホビージャパン
月刊ＧＵＮ　国際出版

索引［INDEX］

た

な

は

ま

や

ら

わ

目次［CONTENTS］

メタルヘッドハンドブック

1994年3月31日　初版発行
著者　高平鳴海
編集人　武田敏裕
発行人　佐藤光市
発行所　株式会社ホビージャパン
〒151　東京都渋谷区千駄ケ谷5-26-5
電話：03-3354-9341　振替：106531
Hobby Japan Co.,Ltd. 5-26-5,Sendagaya,
Shibuya-ku Tokyo JAPAN
写植　株式会社山田写真製版所
印刷　三共グラフィック株式会社
製本　株式会社丸山製本所

PRINTED IN JAPAN　ISBN4－89425－002－0

METAL HEAD HAND BOOK



ILLUSTRATION: MITSUAKI SAGIRI

FRONTIER 2150
METAL HEAD
HAND BOOK



ILLUSTRATION : MITSUAKI SAGIRI

FRONTIER 2150

METALHEAD

PERFECT MANUAL OF METALHEADWORLD

FRONTIER 2150

METAL HEAD HAND BOOK

メタルヘッドハンドブック



高平 鳴海